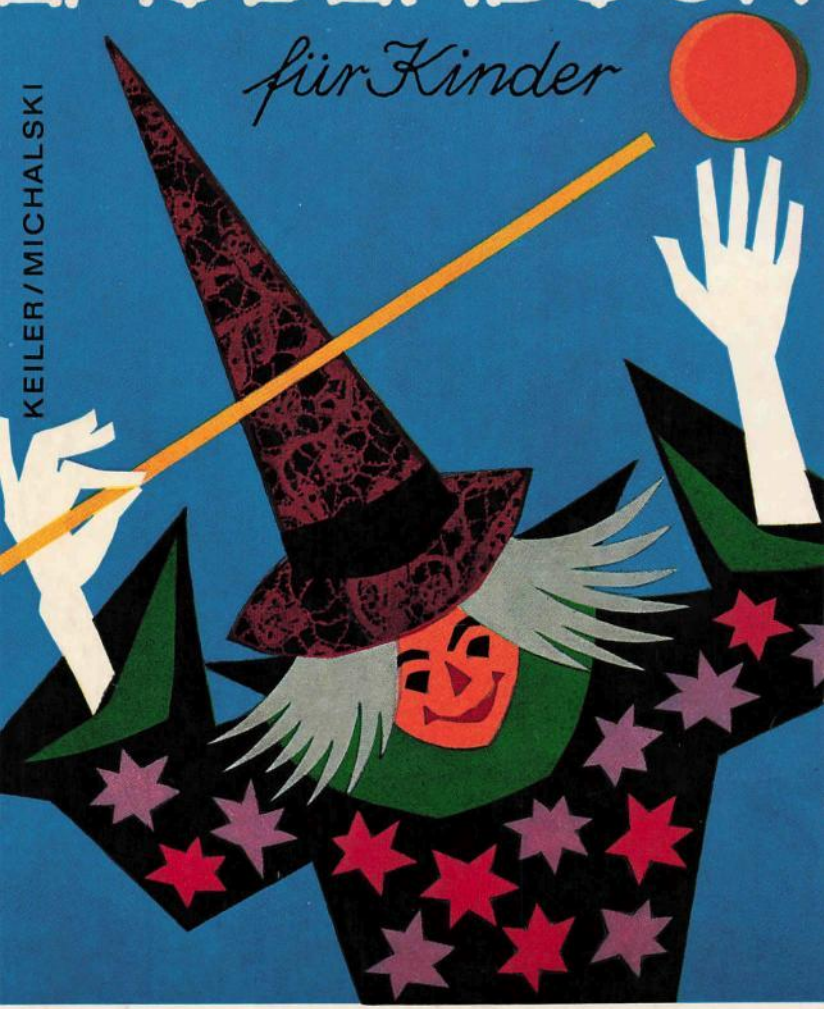
ZAUBERBUCH

für Kinder

KEILER / MICHALSKI



Über 100 geheimnisvolle, verblüffende Zaubertricks – leicht vorzuführen

Ravensburger Taschenbücher

3,40€

Ravensburger Taschenbücher

Band 4

Ilse Keiler · Martin Michalski

RAVENSBURGER TASCHENBÜCHER

Zauberbuch für Kinder

mit über 100 Zauberkunststücken

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Vierte Auflage in den Ravensburger Taschenbüchern
1.–20. Tausend, Mai 1963
21.–35. Tausend, November 1963
36.–50. Tausend, November 1964
51.–70. Tausend, Januar 1966

© 1963 by Otto Maier Verlag Ravensburg
Verlagsnummer 39 004

Alle Rechte dieser Ausgabe vorbehalten durch
Otto Maier Verlag Ravensburg

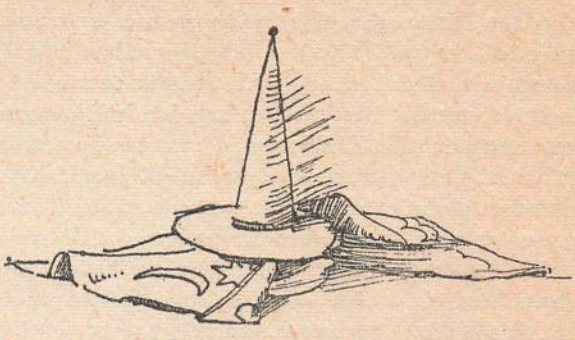
Gesamtherstellung: Druckerei Am Fischmarkt, Konstanz
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Einleitung	9
Vorbereitungen	11
Der Zauberstab im Geldtäschchen	20
Die Zauberpalme	21
Zwei verzauberte Äpfel	22
Der schwebende Zauberstab	25
Chinesisches Papierbandwunder	26
Ein Faden oder zwei Fäden?	27
Der verbrannte Faden	29
Das verzauberte Seil	31
Das Kreuz auf der Hand	33
Das Kreuz auf dem Zucker	34
Eine Zahl erscheint	35
Das zerbrochene Streichhölzchen	36
Das feine Gefühl	37
Der scharfe Blick	38
Röntgenstrahlen	40
Die geheimnisvollen Zahlenscheiben	41
Zahlenkarten	43
Die verhexte Streichholzschachtel	46

Geheimschrift 47
Die Zaubertüte 48
Eierkuchen backen 50
Zauberkellen 52
Tinte in Wasser verwandeln 54
Streichhölzer in die Schachtel gebannt 56
Ein Glas durchdringt den Tisch 57
Geld durch den Tisch zaubern 58
Geheimnisvolle Seilvase 59
Das Geld unter der Kanne 61
Vier Apfelstücke unter einem Hut 62
Drei Mandeln unter einem Hut 64
Das verschwundene Geld 65
Geld verschwindet im Wasser 67
Der Pfennig wird ins Glas gezaubert 69
Geld breitschlagen 70
Der Zauberring 72
Der Pfennig in der Hand 73
Seltsame Tuchfärbung 74
Verwandlung einer Spielkarte 76
Der zerschnittene Papierring 77
Der schwebende Spazierstock 78
Die vertauschten Bälle 80
Die vertauschten Spielkarten 82
Weinglas und Weinflasche 83
Die Wunderblume 85
Die verzauberte Weinflasche 86

Die Zauberschlange 88
Feuer essen 89
Durch eine Postkarte kriechen 90
Die indische Wundermatte 92
Zauberbilder 94
Zahlenkunststücke 96
Tricks mit Zahlen 100
Kartenkunststücke 102
Der Weg in den Himmel 108
Der unverletzbare Magier 111
Der verschwundene Würfel 112
Der berühmte Eierbeutel 114
Domino-Karten 116
Immer kommt eine 5 heraus 117
Das Wunder im Zylinderhut 118
Die festgezauberte Hand 119
Gedanken lesen 120
Die Zauberschlingen 121
Geld durch ein Loch stecken 122
Der Holzperlentrick 123
Das eingerahmte Stiefelpaar 125
Die gefesselte Schere 126
Befreiung aus einer Schlinge 128
Schicksal eines Holzkugelpärchens 130
Ein gezeichneter Vogel kann spazierengehen 132
Allerlei lustige Tricks und Zauberscherze 133
Spiele mit Streichhölzern 136



Einleitung

„Hokuspokus fidibus, dreimal schwarzer Kater!"

Hinter dem Zaubertisch steht der große Zauberer. Er bewegt seinen Zauberstab, murmelt noch allerlei merkwürdige Worte und zaubert. Vor ihm sitzen mit ganz großen Augen die Kinder und sind so still, daß man sie gar nicht hört. Denn sie wollen alle sehen, was sich da vorn ereignet; und es geschehen nach jedem Zauberspruch ganz geheimnisvolle Dinge: Da verwandelt sich Tinte in Wasser, da verschwindet ein Geldstück, da erscheint plötzlich in der Hand des Zauberers ein schwarzes Kreuz, und immer mehr und immer weiter wird gezaubert. Die kleinen Kinder staunen und sperren Augen und Mund weit auf, um ja alles zu sehen. Die großen Kinder aber, vor allem die großen Jungen, passen ganz scharf auf, nicht nur mit den Augen, sondern mit ihrem ganzen Geist, denn sie wollen es genau wissen, wie die Zauberei geschieht.

Wir alle haben schon oft einem Zauberkünstler zugesehen, sei es auf der Straße oder bei einer Fest-Veranstaltung. Immer ist unsere Verwunderung groß gewesen über all die unwahrscheinlichsten Dinge, aber größer noch war unser Wissensdurst, hinter die Schliche und Tricks des Künstlers zu kommen. Und so bekamen wir selber Lust, all die Kunststücke zu zaubern, die wir als Kinder mit den Geschwistern und den Spielkameraden machten, und die vielen Zaubereien, die wir inzwischen dazugelernt haben. Und wenn wir als Zauberer so vor einer Kinderschar standen, die mit gespannter Aufmerksamkeit alles verfolgte, was wir taten, dann haben wir gespürt, daß die meisten unserer Zuschauer am liebsten unsere Zauberlehrlinge geworden wären. Und wir wissen auch, daß ihr selber gern zaubern möchtet. So soll dieses Buch euch nun helfen, denn wir haben hierin eine Reihe von Zauber-, Karten-, Zahlen- und anderen Kunststücken aufgeschrieben und erklärt, die ihr alle selber vorführen könnt, ihr müßt sie euch nur gut einüben, damit sie euch gelingen!

Nun frisch drauf los!

Eure Zauberlehrer

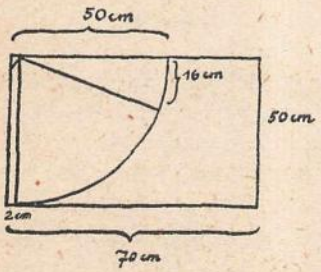
Vorbereitungen

Bevor wir daran gehen, uns die Kunststücke anzusehen und zu üben, wollen wir versuchen, eine schöne Zauberbude mit viel Material und einen wirksamen Zauberer zu bekommen.

Wir machen zuerst einmal eine Kopfbedeckung für den Zauberer. Dazu nehmen wir einen Bogen Karton, den man in vielen verschiedenen Farben in der Größe von 50 × 70 cm in Papiergeschäften bekommt. Auf diesen Bogen zeichnen wir uns an eine Schmalseite einen 2 cm breiten Streifen; dann schlagen wir mit einem selbstgemachten Zirkel (aus einem Streifen Karton oder einem Faden mit einem Reißnagel) einen Kreisbogen, so daß die lange Seite nun auch nur 50 cm lang ist. Dieses Stück schneiden wir aus und schneiden noch einen Streifen ab in Form eines Tortenstückes, ungefähr 16 cm an der breiten Seite, sonst würde die Mütze zu weit werden. Wir bekleben unsere Mütze mit buntem Papier in verschiedenen Formen,

biegen sie herum, kleben oder halten sie mit Musterklammern an dem 2-cm-Rand zusammen. Von grauer oder schwarzer Seidenfranse nähen wir unten in die Mütze ein Stück als Haare ein. Gleichzeitig machen wir mit Musterklammern noch an jeder Seite ein Band zum Binden fest, damit uns die Mütze nicht vom Kopf rutschen kann.

Als Anzug für den Zauberer nehmen wir am besten einen weiten Mantel oder Morgenrock, der bis oben an den Hals geschlossen werden kann und weite Ärmel hat. Der Anzug kann schwarz oder bunt sein, jedoch wirkt dunkel am besten, denn der Zauberer soll ja würdig aussehen. Er muß recht langsam sprechen, wenn er die Zauberformeln sagt, und überhaupt alle seine Handlungen durch Reden begleiten, damit die Aufmerksamkeit der Zuschauer, besonders in kritischen Augenblicken, von den Händen des Zauberers abgelenkt wird. Auch der Zauberlehrling ist dafür da, der Aufmerksamkeit ab und zu eine andere Richtung zu geben. Der Lehrling ist bunt angezogen: eine einfache Bluse, eine lange Hose, ein buntes Tuch



als Schärpe und eine lustige Kopfbedeckung, das genügt schon. Er weiß genau, wie gezaubert wird und muß helfen, wenn einmal etwas festzuhalten ist, oder er muß in einem dicken Buch die Zauberformel suchen und wie ich vorhin schon sagte, er muß so lebhaft werden können, daß alle Zuschauer ihn ansehen und der Zauberer nun schnell etwas tun kann, was keiner so genau sehen darf.

Der Zauberer ist fertig, nun wollen wir uns überlegen, wie wir die Zauberbude zurecht machen und einrichten. Wir müssen uns von Anfang an darüber klar sein, daß wir keinen besonders hellen Raum wählen, in dem wir unsere Kunststücke vormachen wollen, denn man darf nicht alles genau erkennen können. Brauchen wir eine Lampe, weil wir an einem Abend oder an einem Winternachmittag zaubern wollen, so nehmen wir eine nicht so helle Glühbirne in die Lampe, decken vielleicht auch noch ein buntes Tuch über den Lampenschirm, das sieht so recht geheimnisvoll aus und dunkelt auch ab.

Für die Bude nehmen wir einen alten Tisch mittlerer Größe, den wir so vor eine Zimmerwand stellen, daß für den Zauberer hinter dem Tisch noch viel Platz bleibt. Der Tisch steht auch sehr gut vor einer Zimmerecke, aber auch hier so, daß rund herum noch Platz frei bleibt. Am besten steht er in einer Tür zwischen zwei Zimmern, weil dann nach beiden Seiten Raum ist, der vom Zuschauer nicht gesehen werden kann, um einige Gegenstände, die erst später benutzt werden sollen, aufzubewahren. Der Tisch wird mit einer großen, dunklen Decke bedeckt, die an drei Seiten bis auf den Fußboden hängt. An der Tischseite, die der Zuschauer nicht sehen kann, schlagen wir die Tischdecke noch einmal ein Stück nach oben und halten diesen Umschlag mit Sicherheitsnadeln fest, so daß eine lange Tasche entsteht, in die wir manches verschwinden lassen können. Nun schmücken wir unsern Tisch und das Zimmer dort, wo der Zaubertisch steht, mit Papierschlangen, bunten Laternen, Fähnchen usw. Wenn wir an jeder schmalen Seite des Tisches eine Stange befestigen (wir binden sie am Tischbein fest), daß sie noch ein ganzes Stück über die Platte des Tisches nach oben ragt, und nun von einer Stange zur anderen einen Faden spannen und vielleicht auch noch von jeder Stange zur Wand, so haben wir uns eine richtige Bude gemacht. An die Seiten hängen wir so viel Papierschlangen über die Schnur, daß es wie ein Vorhang aussieht. Die Schnur vorn zwischen den beiden Stangen schmücken wir mit kurzen Papierschlangen, Laternen und Fähnchen, oder wir denken uns eine ganz andere Zauberbude aus, jeder wie er sie gern haben mag. Die erste

Sitzreihe für die Zuschauer darf nicht zu nah am Zaubertisch stehen, damit man uns nicht so sehr auf die Finger sehen kann. Auf dem Tisch haben wir all unsere Zaubersachen in der Reihenfolge unserer Vorführungen liegen.

Das Wichtigste ist nun unser Zauberstab. Er sieht am schönsten aus, wenn wir ihn aus einer Messing- oder verchromten Gardinenstange machen. Wir nehmen dazu eine Stange, die keinen Spalt hat, und löten die beiden Enden mit einem Stück Blech oder Messing zu. Nun machen wir uns noch einen zweiten Zauberstab, der genau so aussieht wie der erste, aber nicht zugelötet wird; doch weiß keiner, daß wir den auch noch haben! Das eine Ende verschließen wir mit einem Korken, den wir so tief in den Stab stecken, daß er von der Seite nicht zu sehen ist. Wozu wir zwei Zauberstäbe brauchen, die sich zum Verwechseln ähnlich sehen, erzählen wir euch an anderer Stelle, doch eins sollt ihr jetzt schon wissen: der zweite liegt versteckt hinter einer Falte im Tischtuch, um bei der Zauberei einmal heimlich mit dem andern vertauscht zu werden. Vielleicht machen wir uns auch noch einen dritten Zauberstab aus einem runden Holzstab, den wir bunt bemalen. Dieser Zauberstab liegt offen auf dem Tisch und wird zur Abwechslung manchmal genommen, z. B. wenn uns ein Kunststück nicht gelungen ist, und wir es noch einmal versuchen wollen. Doch bei diesem „noch einmal machen" eines Kunststückes müssen wir sehr vorsichtig sein. Wiederholen wir eine Sache, die vorher nicht geklappt hat, so müssen wir alles etwas anders machen, damit die Zuschauer nicht erkennen können, welches unser Trick ist.

Wir brauchen nun noch eine ganze Menge anderer Dinge, die wir aber nachher besprechen wollen, wenn wir uns die Kunststücke ansehen, in denen sie vorkommen. Ein wichtiges Hilfsmittel wird noch auf den Tisch gestellt. Es dient uns zum unbemerkten Aufnehmen und Ablegen von Gegenständen. Die Zauberkünstler nennen es Servante. Am besten eignet sich ein Schuhkarton ohne Deckel, den wir außen recht bunt bekleben. Über diese Servante legen wir den Zauberstab. Wenn wir ihn aufnehmen oder ablegen, können wir Gegenstände ergreifen und auch unbemerkt wieder verschwinden lassen.

Bevor wir nun die einzelnen Kunststücke lernen, wollen wir alles noch einmal zusammenfassen, was wir beachten müssen:

1. Jeden einzelnen Trick üben wir am besten vor einem großen Spiegel ein. Wir sehen dann gleich, was wir falsch machen.

2. Einen Trick führen wir erst dann vor, wenn wir ihn fehlerlos beherrschen.

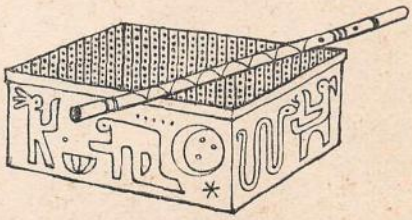
3. Wir wiederholen bei der Vorführung nie einen Trick, damit kein Zuschauer merkt, wie er gemacht wird.

4. Alles führen wir mit ruhigen Bewegungen vor. Sprache und Geste lenken unser Publikum etwas ab.

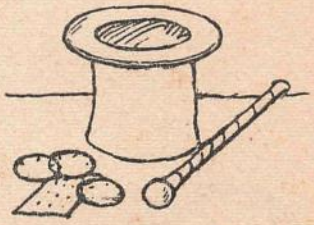
5. Kein Zuschauer darf seitlich von uns oder hinter uns Platz nehmen.

Nach Beendigung unseres Zauberprogramms packen wir alle unsere Hilfsmittel sauber zusammen und achten darauf, daß kein Uneingeweihter unsere Utensilien betrachten kann.

7. Sprecht nicht über die Tricks und die Hilfsmittel. Denkt immer daran: „Reden ist Silber, Schweigen ist Gold".



Nun wollen wir aber ans Zaubern gehen

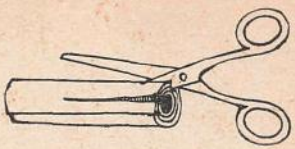


Der Zauberstab im Geldtäschchen

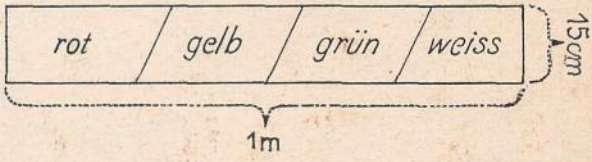
Aus einem kleinen Geldtäschchen, das wir vom Tisch genommen haben, holen wir den Zauberstab hervor. – Wir hatten den Stab, ehe wir ins Zimmer kamen, in unsern linken Ärmel gesteckt. Mit der linken Hand nehmen wir nun das Geldtäschchen auf, öffnen es, greifen hinein und ziehen den Stab hervor, denn das Täschchen hat unten ein Loch. Es ist gut, wenn ihr eine einfache Geldbörse nehmt, die nur ein Fach hat und vielleicht auch noch gefüttert ist. Dann könnt ihr das Futter oben am Bügel etwas lostrennen und das Leder unten an der Kante auftrennen. Wenn man dann in das Täschchen sehen läßt, kann keiner ein Loch entdecken.

auftrennen

Die Zauberpalme

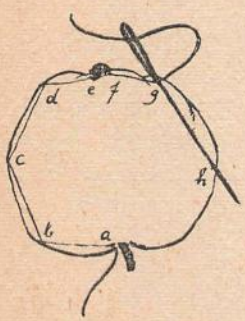


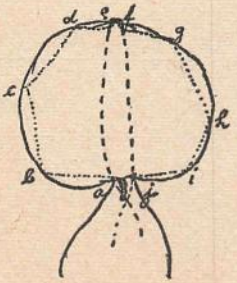
Damit wir unsere Zuschauer gleich zu Beginn in Erstaunen versetzen, nehmen wir ein zusammengerolltes Papier von etwa 15 cm Breite und 1 m Länge. Mit einer Schere machen wir in Längsrichtung vier Einschnitte je etwa 8 cm lang. Die Papierrolle wird nun mit einer Hand gehalten und mit der andern Hand von innen her auseinander gezogen. Hierbei entsteht ein kleiner Palmenbausch. Wir können dieses Kunststück so vorbereiten, daß wir mehrere Zeitungspapierstreifen zu einem längeren Streifen aneinanderkleben. Viel schöner wird die Palme, wenn wir uns buntes Papier besorgen und abwechselnd zusammenkleben.



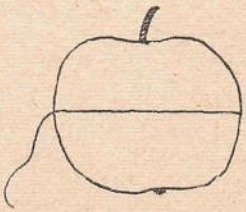
Zwei verzauberte Äpfel

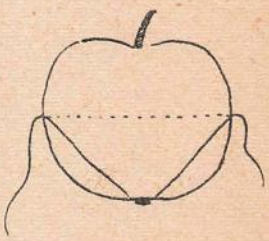
Einen Apfel, der auf dem Tisch liegt, verzaubern wir so, daß er unter der Schale schon in zwei oder vier Teile zerschnitten ist. Von außen ist dem Apfel nichts anzusehen, er hat so schöne rote Backen und riecht so gut, daß jeder gleich hineinbeißen möchte. Nachdem der Zauberer seinen Zauberspruch gesagt hat, macht er mit dem Stab einen oder zwei Schnitte von oben nach unten durch die Luft, schält dann den Apfel nicht zu dünn ab, und siehe da, der Apfel zerfällt in zwei oder vier Teile. – Wir haben uns vorher den Apfel zurecht gemacht, und zwar auf folgende Weise: Wir nähen mit einer langen dünnen Stopfnadel und einem Zwirnsfaden. Zuerst wird die Nadel beim Stengel in den Apfel gestochen (bei a) und kommt dann, nachdem sie ein kleines Ende unter der Schale entlang gegan-





gen ist, wieder heraus (bei b). Der Faden wird soweit angezogen, daß noch ein ganzes Stück heraushängen bleibt. In das gleiche Loch wird nun hineingestochen und wieder ein Ende weiter kommt die Nadel heraus (bei c), der Faden wird angezogen. Immer weiter wird so genäht, bis wir einmal um den Apfel herum sind, und Anfangs- und Endfaden beide beim Stengel heraushängen. Nun ziehen wir vorsichtig beide Enden stramm, so daß der Faden den Apfel zerschneidet (die punktierte Linie zeigt, wie der Faden dann im Apfel liegt). Aufpassen muß man aber dabei, daß der Faden nicht die Schale neben dem Stengel zerreißt, darum ziehen wir den linkshängenden Faden nach rechts und den rechtshängenden nach links herüber, also über Kreuz, lassen dabei aber die Fäden nicht los, damit sie nicht wieder unter die Schale rutschen. Wenn wir nun fühlen, daß sich der Faden nicht mehr so leicht ziehen läßt, dann ist er beim Kerngehäuse angelangt. Wir fassen nun beide Enden sehr fest an und ziehen mit einem Ruck nach unten die Fadenschlinge aus dem Apfel heraus. Vielleicht schneidet sie dabei sogar den Stengel mit durch. Soll der Apfel nachher in vier Teile zerfallen, so nähen wir noch einmal in der anderen Richtung um den Apfel herum, wieder beim Stengel angefangen und beim Stengel aufgehört. Ihr müßt aber dazu immer Zwirnsfaden nehmen, jeder andere würde zu leicht am Kerngehäuse zerreißen.





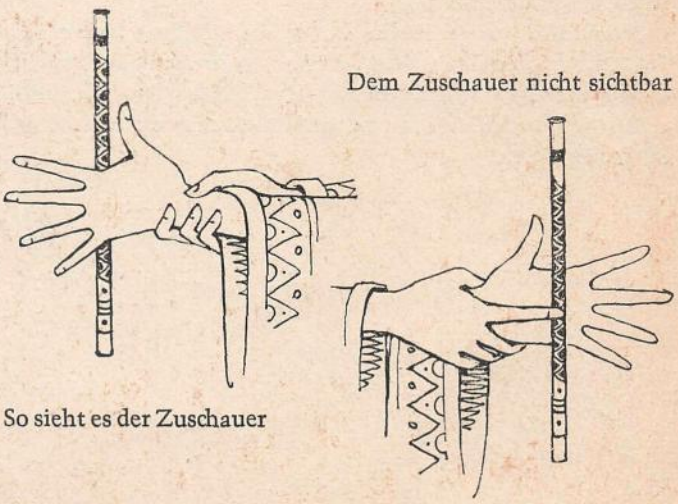
Ein anderes Zauberkunststück mit einem Apfel wollen wir erklären: Wir bereiten uns einen Apfel vor: Mit einer langen Stopfnadel nähen wir quer durch den Apfel einen schwarzen Faden, den wir dicht an der Schale an beiden Seiten abschneiden. Nun nähen wir einen zweiten Faden so durch den Apfel, daß wir an der gleichen Stelle wie eben in den Apfel stechen, aber bei der Blüte herauskommen. Das Ende des Fadens lassen wir lang heraushängen und nähen weiter von der Blüte, wobei der Faden außen um die Blüte herumgeht, bis zu der Stelle, bei der wir auch das erste Mal aus dem Apfel herauskamen. Wir lassen auch an dieser Seite ein langes Ende des Fadens hängen. Dieser Faden läßt sich nun hin- und herziehen.

In der Zaubervorstellung zeigen wir den Apfel und wie wir den Faden ziehen können. Mit einem sehr scharfen Messer schneiden wir den Apfel vom Stengel bis zur Blüte, quer zu dem Faden, durch (Vorsicht! den Faden an der Blüte nicht mit zerschneiden). Wir zeigen nun den Apfel, ohne ihn aus der Hand zu geben, herum, indem wir ihn vorsichtig auseinanderklappen, bei der Blüte lassen wir beide Teile zusammen. Im Kerngehäuse sieht man nun den zerschnittenen schwarzen Faden. Der Apfel wird nun wieder zusammengeklappt, und der Faden wird wieder ganz gezaubert dadurch, daß wir mit dem Zauberstab Zeichen über den Apfel machen und dazu eine Zauberformel sagen. Dann zeigen wir, daß der zerschnittene Faden wieder durchläuft, indem wir noch einmal den unversehrten Faden hin- und herziehen.

Der schwebende Zauberstab

Nach einigen magnetischen Bewegungen an unserem Zauberstab in Längsrichtung schwebt plötzlich zu aller Erstaunen der Stab am Handteller.

Wie wir es machen, zeigt die Zeichnung. Wichtig ist, daß der volle Handrücken den Zuschauern gezeigt wird. Die Finger können wir dabei spreizen, um die Täuschung noch vollkommener zu machen.

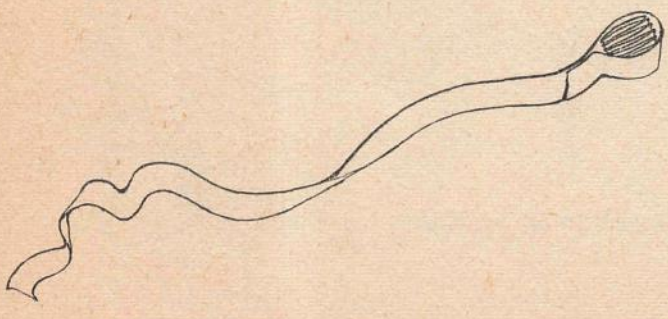


Chinesisches Papierbandwunder

Wir zeigen ein Seidenpapierband von etwa 2 cm Breite und ca. 60 cm Länge vor. Nach einer magischen Beschwörung wird es von uns zerrissen; gleich darauf können wir es wieder unversehrt vorzeigen.

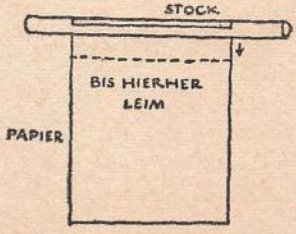
Wir besorgen uns 2 gleiche Seidenpapierstreifen mit obigen Maßen. Einen Streifen falten wir wie eine Ziehharmonika zusammen und stecken ihn in eine geklebte Schlaufe am Ende des anderen Streifens. Dieses präparierte Ende nehmen wir zwischen die Finger und lassen den Streifen beim Vorzeigen lustig hin und her flattern.

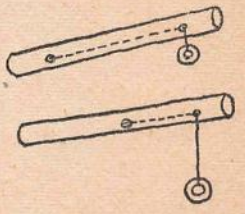
Nun reißen wir mehrere Stücke ab, knüllen diese in der Faust zusammen und ziehen den zweiten Streifen auseinander, wobei wir die Schnitzel in der Hand verbergen. Natürlich reißen wir die Schlaufe zuerst vorsichtig auf, bevor wir weitere Stücke abreißen.



Ein Faden oder zwei Fäden?

Ähnlich wie das „Apfelkunststück" wirkt auch das Zauberkunststück mit den beiden Röhren: Aus weißem Papier, das wir mit Leim bestreichen und fest um einen runden Stock wickeln, wird eine Röhre, wenn wir den Stock wieder herausgezogen haben. (Also beim Bestreichen die erste Kante nicht mit Leim bepinseln, damit der Stock nicht festklebt. In der Zeichnung zeigt die Linie, wie weit wir einstreichen dürfen, und der Pfeil, in welcher Richtung gewickelt wird.) Ebenso machen wir uns noch eine zweite Röhre. Seitlich in jede Röhre, dicht am Anfang, schneiden wir uns ein Loch und stecken in dieses Loch einen Faden, an den wir eine Bleikugel hängen. (Blei ist so weich, daß man es gut mit einem Drillbohrer durchbohren kann.) Diese Kugel ziehen wir nun in das Rohr hinein, daß sie an dem Ende liegt, an dem nicht das seitliche Loch ist. An das Fadenende, das aus diesem seitlichen Loch hängt,



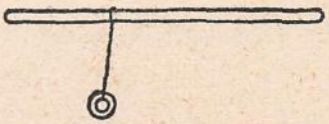


binden wir einen Ring, der größer als das Loch ist, also nicht hineinrutschen kann. Die zweite Röhre machen wir genauso zurecht. – Beim Zaubern nehmen wir beide Röhren in die Hand. Ziehen wir mit dem Ring den Faden lang aus dem Rohr heraus, so rutscht der Faden der anderen Röhre bis zum Ring zurück, weil wir sie steil halten, so daß die Bleikugeln den Faden zurückzieht. Ziehen wir jetzt am kurzen Faden, so halten wir die Röhre waagerecht und richten die andere auf, damit der Faden zurückgleiten kann. Es sieht nun so aus, als sei durch beide Röhren nur ein Faden gezogen, der unten aus der einen herauskommt und in die andere unten hineingeht. Damit die Zuschauer nun aber sehen, daß es nicht ein zusammenhängender Faden ist, zeigen wir inzwischen mal beide Röhren einzeln hoch und führen dann noch einmal das Kunststück vor.

Der verbrannte Faden

Mit Fäden gibt es nun noch eine Zauberei. Wir hängen einen Faden mit einer Schlinge über den Zauberstab und binden unten an den Faden einen kleinen Messingring. Zünden wir nun den Faden an, so fällt der Ring herunter, weil der Faden zu Asche verbrennt. Nun hängen wir noch einen Faden mit einem Ring an den Zauberstab, murmeln einen Spruch, zünden den Faden an, und der Ring bleibt hängen, obwohl man sehen kann, wie die Flamme den Faden verbrennt. – Dieser zweite Faden war präpariert. Aus Mutters Salzfaß nehmen wir einen Teelöffffel voll Salz und schütten es auf eine Untertasse. Dann wird Wasser dazu gegossen, soviel, bis alles Salz aufgelöst ist. In dieses Salzwasser legen wir nun den Faden. Wenn er 24 Stunden darin gelegen hat, nehmen wir ihn heraus und lassen ihn trocknen.

Verbrennt man nun den mit Salzwasser getränkten Faden, halten die Salzkristalle den Aschenfaden so zusammen, daß er den kleinen Messingring noch tragen kann.

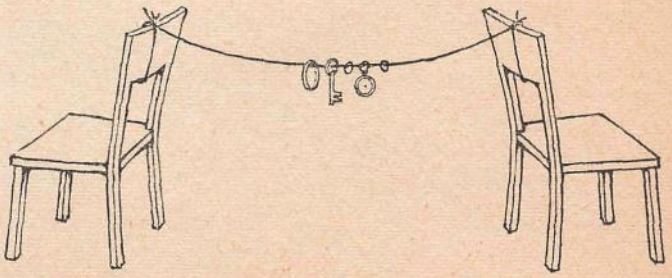


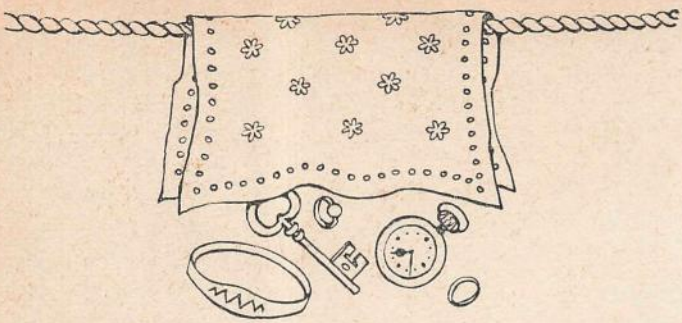
Wenn wir Lust haben, können wir mit diesem Aschenfaden noch weiter zaubern. Wir nehmen ihn vom Zauberstab, machen den Ring ab und zerreiben den Faden zwischen den Händen zu Asche und zeigen diese herum in unseren sonst leeren Händen. Wenn wir nun die Asche wieder in den Händen zerreiben, zaubern wir aus ihr einen neuen Faden hervor. – Diesen neuen Faden hatten wir ganz klein zusammengedrückt zwischen den Fingern verborgen und holten ihn beim zweiten Reiben unauffällig in die Hand.

Solche ähnliche Kunststücke könnt ihr euch auch selber ausdenken, gerade mit Fäden läßt sich noch mancherlei machen.

Das verzauberte Seil

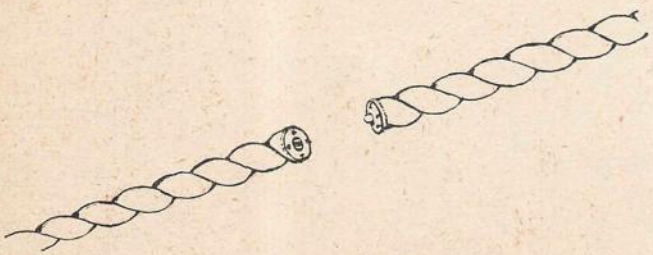
Wir zeigen ein etwa 120 cm langes Stück Seil vor. Mit einer Hand fassen wir es in der Mitte an, mit der andern Hand ziehen wir die beiden Enden, die herabhängen, etwas stramm. Damit wird gezeigt, daß wir ein normales Seil verwenden. Vom Publikum leihen wir uns eine Taschenuhr, einen Ring, einen Schlüssel und einen Armreif oder ähnliches. Diese Gegenstände ziehen wir auf die Schnur auf und binden die Enden an zwei Stuhllehnen fest. Jetzt erklären wir, daß wir die Gegenstände herabzaubern können, ohne dabei ein Seilende loszulösen. Wir decken ein Tuch über die Seilmitte und öffnen unter diesem Schutz den Seilverschluß. Dabei ist zu beachten,





daß wir die beiden Seilteile immer gespannt halten. Die Gegenstände werden abgenommen, das Seil wird wieder zusammengemacht. Keiner unserer Zuschauer wird sich dieses Wunder erklären können.

Die Vorbereitung des Seils ist ganz einfach. Wir nehmen zwei Seilstücke von je ca. 60 cm Länge und nähen an je ein Ende die Hälfte eines stabilen Druckknopfverschlusses. Damit die Enden nicht ausfransen und das Seil durch das Begreifen mit den Händen nicht zu schnell unansehnlich wird, kommt über das Ganze ein leichter Anstrich mit farblosem Lack.



Das Kreuz auf der Hand

Auf ein Stück weißes Papier malen wir mit einem Kohlestift ein Kreuz. Wir zeigen es herum, damit es alle gesehen haben, und auch unsere Hände, an denen nichts Besonderes zu sehen ist. Dann halten wir das Papier mit dem Kreuz über eine Flamme und lassen es verbrennen. Die Asche zerreiben wir in den Händen, und in der einen Hand erscheint nun das Kreuz, das wir vorher auf den Zettel malten. – Bevor wir mit aller Zauberei anfingen, haben wir uns draußen mit einem feuchten Stück Seife das gleiche Kreuz in die Hand gemalt, das wir nachher auf das Papier zeichnen. Wenn wir die Asche nun leicht in den Händen zerreiben, bleibt der schwarze Staub auf der etwas angetrockneten Seife haften, so daß das Kreuz nun dunkel auf der hellen Handfläche erscheint. Nicht immer wird das Kreuz ganz schwarz in der Hand, manchmal ist es nur grau, aber es muß immer die gleiche Form haben wie das auf dem Papier.

Das Kreuz auf dem Zucker

Auf ein Stück Würfelzucker zeichnen wir mit einem ganz weichen Bleistift ein Kreuz, das wir den Zuschauern zeigen; nun holen wir uns irgend jemand, der seine Hände zeigen muß, damit auch alle sehen, daß sie sauber sind. Wir nehmen den Zuschauer nun bei der Hand, führen ihn an den Zaubertisch und legen seine Hand auf ein Glas mit Wasser, in das wir das Zuckerstück gelegt haben. Wenn sich der Zucker aufgelöst hat oder wenn er zum größten Teil zerfallen ist, wird die Hand vom Glas wieder hochgehoben und das Kreuz befindet sich nun auf der Innenfläche der Hand.

Bevor wird die Hand des Zuschauers anfaßten, drückten wir einmal kräftig mit dem Daumen auf das Bleistiftkreuz, welches sich nun auf unserem Daumen abzeichnet. Mit diesem Daumen drücken wir, während wir den andern zum Zaubertisch führen, in seine Handfläche. Das Kreuz drückt sich natürlich nun auch dort ab.

Eine Zahl erscheint

Der Zauberer zeigt eine kleine schwarze Tafel hoch, die auf beiden Seiten unbeschrieben ist. Die Tafel wird in weißes Papier gewickelt und mit beiden Händen hochgehalten. Jemand muß nun eine ein- oder zweistellige Zahl nennen.

Wenn alle ganz scharf an diese Zahl denken, und der Zauberer seinen Spruch sagt, erscheint die Zahl auf der Tafel, und alle können sie sehen, wenn die Tafel wieder ausgewickelt ist.

Das weiße Papier ist an einer Stelle, so groß wie die Tafel ist, mit Kreide eingerieben. Beim Einwickeln muß diese Stelle nun gerade gegen eine Tafelseite kommen, und die Tafel wird dann so gehalten, daß die Seite mit der Kreide nach hinten zeigt, nicht zum Zuschauer. Den Daumen, der beim Halten auch hinter der Tafel ist, schreibt die genannte Zahl gegen das Einwickelpapier. Dadurch wird der Kreidestaub gegen die Tafel gedrückt und haftet daran.

Auch von dieser Art der Zauberkunststücke könnt ihr euch selber noch weitere ausdenken. Stearin von Kerzen z. B. ist eine etwas klebende Masse, mit der man auf einer Tafel schreiben kann, dann aber nichts davon sieht. Kreidestaub würde aber auf diesem Geschriebenen kleben bleiben. Mehr sagen wir euch nicht, denkt allein darüber nach.

Das zerbrochene Streichhölzchen

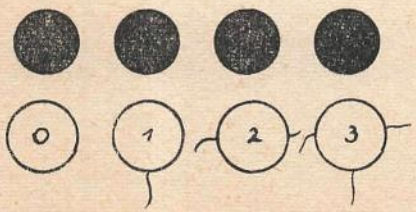
Jetzt eine Zauberei, die euch immer gelingen und die auch Erwachsenen, euren Eltern z. B., Spaß machen wird. In ein ausgebreitetes frisches Taschentuch lassen wir in die Mitte ein Streichhölzchen legen. Nun wickeln wir das Taschentuch zusammen, fühlen durch das Tuch, wo das Hölzchen liegt, zeigen es mit dem Tuch herum, lassen es befühlen und von einem Zuschauenden zerbrechen. „Hokus pokus fidibus!" Wir wickeln das Streichhölzchen aus, und – es ist heil und ganz! Ein paarmal können wir dasselbe Kunststück vorführen, immer wird das Hölzchen nachher wieder heil sein, obwohl alle gesehen und gehört haben, wie es zerbrochen wurde. – Wir brauchen für diese Zauberei ein Hohlsaum-Taschentuch. Ihr wißt doch, wie das aussieht? Der Rand des Taschentuches hat eine durchbrochene Kante, die so aussieht, als sei ein kleines Loch neben dem anderen. Der Saum, der um diese Kante herumsitzt, ist hohl, man kann in ihn Streichhölzer hineinstekken, und das sind dann diejenigen, die wir nachher zerbrechen lassen. Wir müssen nur aufpassen, daß wir niemals das falsche Hölzchen erwischen, das in die Mitte gelegt worden ist!

Das feine Gefühl

Drei gleiche Geldstücke liegen auf dem Tisch. Während der Zauberer hinausgegangen ist, soll eines der Geldstücke gekennzeichnet werden, z. B. durch ein Bleistiftzeichen usw. Einer der Zuschauer nimmt das gekennzeichnete Geldstück fest in die Hand. Der Zauberer wird hereingerufen und legt die 2 übrigen Geldstücke in einen Behälter. Das 3. Geldstück wird von demjenigen, der es immer noch in der Hand hält, zu den zwei anderen geworfen. Und doch kann der Zauberer sofort, ohne in den Behälter zu sehen, das markierte Geldstück herausholen. (Das Geldstück ist in der Hand warm geworden, die anderen zwei fühlen sich kalt an.)

Der scharfe Blick

Als Zauberer können wir so gut sehen, daß wir durch schwarze Pappe blicken können. Wir haben vier Zahlenplättchen: auf einem steht 0, auf dem zweiten 1, auf dem dritten 2 und auf dem letzten 3. Zu jedem dieser Zahlenplättchen gehört ein ebenso großes schwarzes Plättchen, auf dem nichts steht. Die Zahlenplättchen sind hell, damit man die Zahlen darauf lesen kann. Der Zauberer dreht sich nun weg, und einer von den Zuschauern legt die Zahlenplättchen in eine andere Reihenfolge und deckt jedes mit der schwarzen Scheibe zu. Wenn der Zauberer nun wieder hinsieht, muß er seine Augen sehr anstrengen, er sieht durch die schwarze Scheibe und weiß, wo jede Zahl liegt. – Die Lösung ist einfach: Als wir uns die Plätt-



chen machten, schnitten wir uns vier schwarze Scheiben aus für die Plättchen zum Zudecken und acht helle Scheiben für die Zahlenplättchen. Von diesen acht hellen Plättchen wurden immer zwei und zwei zusammengeklebt, damit wir noch etwas dazwischen kleben konnten – Haare! Bei Nr. 0 ist kein Haar dazwischen, bei Nr. 1 sieht ein Härchen heraus, bei Nr. 2 zwei Härchen sich gegenüber, und bei Nr. 3 drei Härchen, davon zwei sich gegenüber und eins in der Mitte. Da die Deckplättchen genau so groß sind wie die Zahlenplättchen, stehen die Haare über, und wenn die Plättchen auf einen hellen Untergrund gelegt worden sind, kann man beim genauen Hinsehen die Haare erkennen und weiß nun, wo jede Zahl liegt.

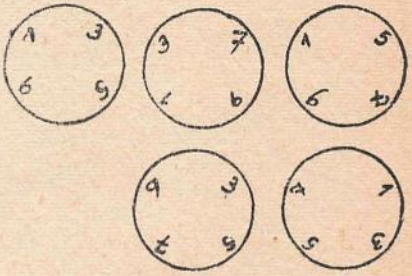
Röntgenstrahlen

Dazu brauchen wir starken Spiritus oder reinen Alkohol, blaue Briefumschläge, die innen ohne Muster sind, und weiße leere Zettel, etwas kleiner als die Umschläge.

Jeder bekommt nun einen Zettel und einen Umschlag. Auf den Zettel wird mit Bleistift eine Frage geschrieben, die wir später beantworten wollen ohne die Zettel aus den Umschlägen herauszuholen. Alle Zettel sollen so in ihren dazugehörigen Umschlag gesteckt werden, daß die Schrift der Adressenseite des Umschlags zugewandt ist, nicht der Seite, die zugeklebt wird. Wir lassen uns nun alle festverschlossenen Umschläge geben und legen sie auf den Zaubertisch, auf dem verdeckt durch andere Gegenstände der kleine Behälter mit dem Alkohol und einem Schwämmchen oder Watte steht. Nun sagen wir, daß wir die Fragen beantworten wollen und streichen währenddessen unauffällig mit dem Alkohol-Schwämmchen über die obere Seite des Briefumschlags. Er wird durchscheinend, und wir können die Frage lesen und beantworten.

Die geheimnisvollen Zahlenscheiben

Eine andere Zauberei mit Zahlenplättchen gibt es noch. Wir haben sechs Scheiben. Auf der einen stehen die Zahlen 1 3 5 7 9, auf den anderen fünf stehen immer nur vier Zahlen und ein Platz ist leer, und zwar kommen die Zahlen vor: 1 3 5 7, 3 5 7 9, 5 7 9 1, 7 9 1 3, 9 1 3 5. Diese fünf vierstelligen Zahlen stehen außerdem noch alle auf einem rechteckigen Stück Karton. Die Scheibe mit den fünf Zahlen zeigen wir keinem, die andern zeigen wir und werfen sie dann in einen Hut. Das



Plättchen mit den fünf Zahlen haben wir im Rand oder Futter des Hutes verborgen. Wir behaupten nun, daß wir jedes Zahlenplättchen, das gewünscht wird, ohne hineinzusehen aus dem Hut nehmen können. Wir geben einem Zuschauer die rechteckige Karte mit den fünf vierstelligen Zahlen. Er soll nun eine davon nennen, und die holen wir aus dem Hut. Welche Zahl auch genannt wird, immer haben wir die richtige in der Hand. – Wir nehmen immer nur die Scheibe mit den fünf Zahlen in die Hand und halten mit dem Daumen die Nummer zu, die in der vierstelligen Zahl nicht vorkommt. Z. B. wird 5791 gewünscht, so halten wir die 3 auf unserer Scheibe zu, und es sieht so aus, als hätten wir die Karte mit den vier Zahlen 5791 gezogen. Wir tun also nur so, als wenn wir in den Hut greifen, drehen dabei aber nur die Scheibe, die wir immer in der Hand behalten, so, daß sie die gewünschte Zahl zeigt.

Zahlenkarten

Noch ein drittes Kunststück mit Zahlenkarten wollen wir lernen. Wir haben sieben Zauberkarten, die mit Zahlen beschrieben sind. Wie die Karten aussehen müssen, seht ihr an der Zeichnung. Jemand sucht sich eine Zahl von 1 bis 100 aus und gibt euch alle die Karten, auf der die Zahl steht. Sofort wißt ihr, welche Zahl er sich gedacht hat, ihr braucht immer nur die erste Zahl jeder Karte zusammenzuzählen, das ist dann die gedachte Zahl. Es stimmt immer, wenn ihr euch die Karten nur richtig beschreibt, wie es auf der Zeichnung zu sehen ist.

1. 3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21. 23. 25. 27. 29. 31. 33. 35. 37. 39. 41. 43. 45. 47. 49. 51. 53. 55. 57. 59. 61. 63. 65. 67. 69. 71. 73. 75. 77. 79. 81. 83. 85. 87. 89. 91. 93. 95. 97. 99.

2. 3. 6. 7. 10. 11. 14. 15. 18. 19. 22. 23. 26. 27. 30. 31. 34. 35. 38. 39. 42. 43. 46. 47. 50. 51. 54. 55. 58. 59. 62. 63. 66. 67. 70. 71. 74. 75. 78. 79. 82. 83. 86. 87. 90. 91. 94. 95. 98. 99.

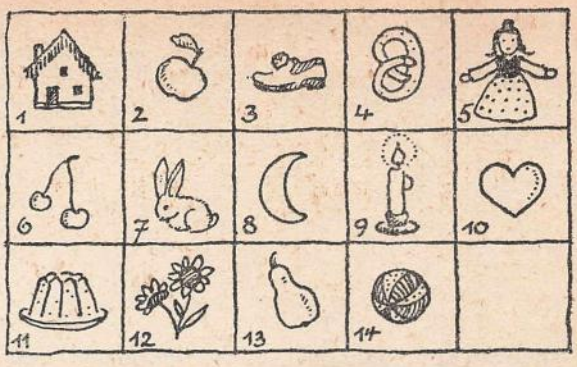
4. 5. 6. 7. 12. 13. 14. 15. 20. 21.
22. 23. 28. 29. 30. 31. 36. 37. 38.
39. 44. 45. 46. 47. 52. 53. 54. 55.
60. 61. 62. 63. 68. 69. 70. 71. 76.
77. 78. 79. 84. 85. 86. 87. 92. 93.
94. 95. 100.

8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 24.
25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 40. 41.
42. 43. 44. 45. 46. 47. 56. 57. 58.
59. 60. 61. 62. 63. 72. 73. 74. 75.
76. 77. 78. 79. 88. 89. 90. 91. 92.
93. 94. 95.

16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24.
25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 48. 49.
50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58.
59. 60. 61. 62. 63. 80. 81. 82. 83.
84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92
93. 94. 95.

32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40.
41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49.
50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58.
59. 60. 61. 62. 63. 96. 97. 98. 99.
100.

64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72.
73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81.
82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90.
91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99.
100.



Für kleinere Kinder, die noch nicht lesen können, habt ihr bei euren Zaubersachen noch Karten mit Bildern und Zahlen. Die Karten sind in der Anordnung der Zahlen genau so wie die Karten, die nur Zahlen haben. Eine große Karte ist da, auf der alle Bilder sind, die es für dieses Kunststück gibt. Daraus muß das Kind sich ein Bild aussuchen. Nun gebt ihr dem Kind die anderen Karten, und es muß euch nun wieder alle die Karten geben, auf denen das ausgesuchte Bild ist. Wenn ihr wieder die erste Zahl auf jeder der Karten zusammenzählt, kommt die Zahl heraus, die zu dem Bild gehört, das sich das Kind gedacht hat.

HAUS 1	SCHUH 3	PUPPE 5	HASE 7
LICHT 9	KUCHEN 11	BIRNE 13	

BRE-ZEL 4	PUPPE 5	KIR-SCHEN 6	HASE 7
BLUME 12	BIRNE 13	BALL 14	

APFEL 2	SCHUH 3	KIR-SCHEN 6	HASE 7
HERZ 10	KU-CHEN 11	BALL 14	

MOND 8	LICHT 9	HERZ 10	KUCHEN 11
BLUME 12	BIRNE 13	BALL 14	

Die verhexte Streichholzschachtel

Aus einer Streichholzschachtel, die wir eben noch voll von Streichhölzern vorgezeigt haben, ziehen wir plötzlich ein kleines Seidentuch. Nachdem wir es wieder in die Schachtel gelegt haben, verwandeln wir es zurück in einfache Streichhölzer. Wir teilen uns eine Zündholzschachtel so ein, daß im oberen Teil die Hölzer nebeneinander liegen; im unteren Teil bringen wir ein kleines Tüchlein unter. Wir kleben den Boden vom Schiebeeinsatz in die Mitte des Schubfaches. Bei der Vorführung brauchen wir dann bloß heimlich die Schachtel umzudrehen. Ober- und Unterseite unserer Schachtel bekleben wir mit gleichem Papier.

Geheimschrift

Ein anscheinend unbeschriebenes Blatt Papier zeigt ihr vor und steckt es in einen Briefumschlag, der auch leer vorgezeigt wird. Nun zaubert ihr etwas Geschriebenes auf das Papier. Dazu haltet ihr den Briefumschlag mit dem Zettel an den warmen Ofen oder in die Nähe von Feuer, oder ihr plättet einmal mit einem heißen Bügeleisen über den Umschlag. Wenn ihr nun den Zettel wieder aus dem Umschlag herausholt, kann man wirklich darauf etwas lesen. Ihr müßt vorher mit Salzlösung oder Zitronensaft etwas auf den Zettel geschrieben haben. Wenn es getrocknet ist, kann man fast nichts mehr davon sehen. Aber durch die Wärme verfärbt sich das Geschriebene und wird sichtbar.

Die Zaubertüte

Der Zauberer zeigt einen leeren Bogen Papier von allen Seiten vor. Er formt nun eine Tüte daraus, in die Gegenstände, z. B. eine Uhr oder ein Seidentuch usw., eingelegt werden. Nach einem Zauberspruch wird die Tüte entrollt, und alles ist spurlos verschwunden.

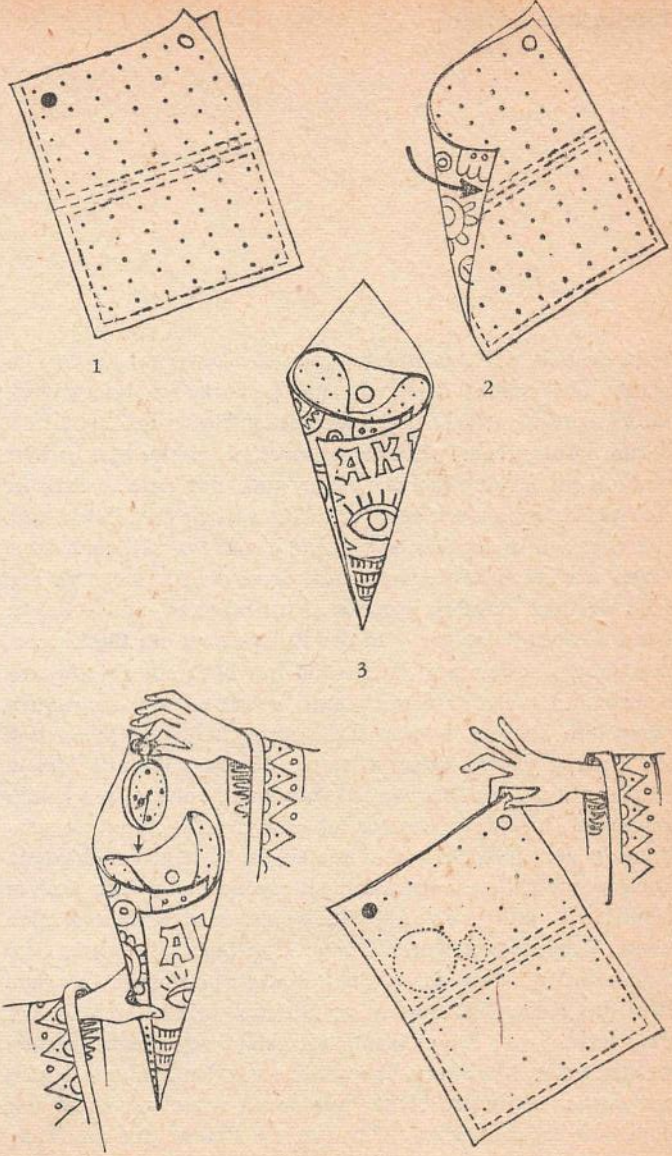
Das können wir auch.

Wir nehmen zwei Zeitungsbogen, die wir mit Klebstoff (1) aufeinanderkleben. Die gestrichelten Linien zeigen, wo wir den Klebstoff auftragen müssen. Nachdem wir den Bogen leer gezeigt haben, formen wir eine Tüte. Die gezeigte Ecke (2) mit schwarzem Punkt wird zuerst eingerollt, damit die doppelte Tasche der Tüte nach oben kommt. Von der so gebildeten Tüte schlagen wir nun die mit einem Kreis versehene Ecke nach innen (3). Alles, was wir nun verschwinden lassen wollen, stecken wir in diese doppelte Tasche. Wird nun die Tüte entfaltet, müssen wir sie an der offenen Doppelecke halten. Die Gegenstände sind nun versteckt zwischen den beiden Bogen. Nach dem erneuten Drehen einer Tüte können wir alles wieder erscheinen lassen.

Selbstverständlich dürfen wir den Tütenbogen auch bunt bekleben.

Mittels einer Zaubertüte können wir auch Tücher in eine andere Farbe verwandeln.

Sicher fallen euch noch andere Zaubereien ein.

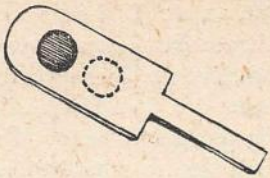

1
2
3

Eierkuchen backen

Nun wollen wir aus nichts einen Eierkuchen backen. Das glaubt uns keiner! Aber wir sind ja Zauberer, haben viele Zaubersprüche gelernt und haben einen richtigen Zauberstab, darum können wir auch aus nichts einen Eierkuchen backen. Auf einem Spirituskocher, besser noch auf eine elektrische Kochplatte, stellen wir eine leere Pfanne. Mit dem Zauberstab streichen wir in der Pfanne hin und her, kreuz und quer, dabei sagen wir lange Zauberverse auf, denn die Pfanne muß erst heiß werden. Plötzlich fängt es an zu brutzeln, und – keiner kann es noch begreifen – in der Pfanne liegt ein Eierkuchen, der schon wunderschön duftet und nur noch auf der anderen Seite braun gebacken werden muß, damit wir ihn zusammen verspeisen können. – Wie ist das nun geschehen? Wie schon am Anfang gesagt, haben wir zwei Zauberstäbe aus Metall. Jetzt benützen wir den zweiten Stab, aber heimlich, daß keiner es merkt. Der zweite Zauberstab war ja nicht zugelötet, sondern an der einen Seite nur mit einem Korken verschlossen. Diesen Stab füllten wir nun mit Eierkuchenteig, doch muß er ziemlich dünnflüssig sein, damit er später auch herauslaufen kann. Verschlossen wurde der gefüllte Stab mit Butter oder einem anderen Fett, das wir zum Backen benötigen. Der Stab liegt die ganze Zeit nun so gefüllt und verschlossen an der Tischtuchfalte, so daß er von den Zuschauenden nicht gesehen werden kann. Mit einem Tuch reiben wir den Zauberstab, den wir immer benutzen, blank, nur damit wir etwas mehr mit dem Stab zu tun haben. Um nun die Pfanne auf die Koch-

platte oder die Flamme zu stellen, müssen wir den Stab aus der Hand legen. Die Gelegenheit ist günstig, wir legen ihn auch an die Tischtuchfalte, daß er nicht gesehen wird, und nehmen dann, wenn wir die Pfanne hingesetzt haben, den anderen Stab, der ja ganz genau so aussieht. Wir reiben nun wieder den Stab blank und fangen dann an, mit ihm in der Pfanne hin und her zu rühren. Ist der Boden der Pfanne heiß geworden, so schmilzt das Fett, das den Stab verschlossen hielt, und der Teig läuft heraus in die Pfanne. Wenn der Eierkuchen an einer Seite fertig ist, legen wir den Stab aus der Hand, um den Kuchen umzudrehen. Dann nehmen wir wieder den ersten Zauberstab auf, und keiner hat etwas gemerkt. Einige werden vermuten, daß mit dem Stab etwas los ist, aber wir können ihn herumgeben, und niemand wird das Rätsel lösen können, da der Stab rundherum fest verschlossen ist. Zum Schluß verteilen wir den Eierkuchen an alle, die davon etwas abhaben wollen.

Zauberkellen



Aus Sperrholz sägen wir uns zwei ungefähr 8 cm lange Kellen. Wichtig ist, daß die Stiele nicht ganz rund sind, sondern noch etwas kantig, damit unser Zaubertrick auch gelingt. Auf die eine Kelle malen wir mit blauer, grüner oder roter Farbe einen Punkt, auf die zweite Kelle mit der gleichen Farbe auf eine Seite zwei gleich große Punkte. Die beiden anderen Seiten bleiben leer. In jede Hand nehmen wir nun beim Zaubern eine Kelle und zeigen die leeren Seiten vor. Durch Hochheben der Kellen und dabei schnelles Drehen zeigen wir, daß auch die andern Seiten leer sind. Dieses Heben und Senken muß schnell und ruckartig geschehen, damit die Kellen dabei immer gedreht werden können. Die Zuschauer können diese schnelle Drehung nicht wahrnehmen, und so erscheint es allen, als ob wir immer beide Seiten der Kellen zeigten. Übt aber vorher gut, damit ihr keine Pannen erlebt.

Nun zaubern wir auf die eine Kelle einen Punkt (wieder ruckartige und schnelle Bewegung!); die andere Seite und die andere Kelle sind leer. Jetzt wird auf die erste Kelle auch auf die andere Seite ein Punkt gezaubert. Darauf schlägt man beide Punkte auf die zweite Kelle auf eine Seite, während die erste wieder leer ist, ebenso wie die andere Seite der zweiten Kelle. Wir holen nun wieder beide Punkte zurück auf die erste Kelle, zeigen noch einmal, daß auf jeder Seite ein Punkt ist, wischen den unteren Punkt irgendwo ab, daß nun nur noch einer da ist. Dieser wird fortgeschleudert, und beide Kellen sind wieder leer wie am Anfang.

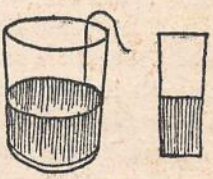
Alle Täuschungen werden nur durch schnelle, ruckartige Bewegungen und Drehungen zwischen Daumen und Zeigefinger hervorgerufen.

Geschwindigkeit ist keine Hexerei! Ihr müßt nur fleißig üben!

Tinte in Wasser verwandeln

Ein Wasserglas, das halb voll Tinte ist, nehmen wir vom Tisch. Um zu zeigen, daß wirklich Tinte in dem Glas ist, tauchen wir einen Streifen weißes Papier ein, der beim Herausnehmen soweit dunkelblau geworden ist, wie er in der Tinte gesteckt hat. O weh, da tropft die Tinte herunter. Nur gut, daß wir ein dunkles Tablett unter das Glas stellten. Mit einem alten weißen Lappen wischen wir den Fleck weg, und das Tuch ist nun mit Tintenflecken beschmutzt. Nun decken wir ein Zaubertuch über das Glas, sprechen die Zauberformel, machen Zeichen mit dem Stab und nehmen das Tuch wieder fort. Die Tinte hat sich in klares Wasser verwandelt. – Unsere Vorbereitungen bedürfen diesmal besonderer Sorgfalt. Wir schneiden uns einen Streifen dunkelblaue Seide zu, der an die Seitenwand in das Glas gelegt wird. Anfang und Ende des Streifens müssen etwas übereinander liegen, der Streifen ist so breit, daß die Glaswand zur Hälfte oder etwas mehr bedeckt ist. An den Seidenstreifen haben wir ein Haar geknotet, das über den Rand des Glases heraushängt und beim Zaubern uns zugekehrt ist. An diesem Haar wird nachher der Seidenstreifen aus dem Glas gezogen. Nun wird das Glas mit Wasser gefüllt, gerade so weit, wie der blaue Streifen reicht. Keine Wassertropfen dürfen an dem Glas zu sehen sein, auch innen muß der obere freie Rand ganz trocken sein. – Das weiße Papier, welches wir in das Glas eintauchen, um zu zeigen, daß es Tinte ist, bekleben wir von der Rückseite zur Hälfte mit der blauen Seide. Beim Eintauchen drehen wir dann den Streifen

schnell herum, so daß es nun so aussieht, als ob wir den Streifen in Tinte getaucht hätten. Der Tropfen, der auf das Tablett fällt (das dunkel sein muß, weil man sonst erkennt, daß es Wasser ist), wird mit einem sauberen weißen Lappen weggewischt, der danach voll Tinte ist. Deswegen haben wir vorher auf das Tablett Tintenpulver gestreut oder einen Tintenfleck gemacht, der sich nun mit dem Wasser zusammen ins Tuch wischt. – Unser Zaubertuch muß ziemlich groß sein, es muß noch weit über das Glas hinaus herunterhängen. Wenn wir dieses Tuch von dem Tintenglas wieder herunternehmen, fassen wir dabei das Haar mit an und ziehen so die Seide aus dem Glas heraus, sie hängt dann in dem Tuch und darf nicht heraussehen. Das Tuch mitsamt dem Seidenstreifen lassen wir in der Tischtuch-Tasche an unserer Seite verschwinden.

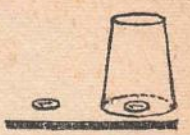


Streichhölzer in die Schachtel gebannt

Ihr zeigt eine Streichholzschachtel vor, öffnet sie einmal etwas nach rechts, dann nach links, damit alle sehen können, daß sie nicht leer ist. Auch beim Schütteln der geschlossenen Schachtel hört man die Hölzchen rappeln. Nun dreht ihr die Schachtel herum und verzaubert sie. Vorsichtig wird die Hülle von dem inneren Kasten abgezogen – dabei alles dicht über der Tischplatte machen, damit niemand darunter sehen kann, und kein Streichholz fällt heraus. Nachdem ihr die Schachtel wieder zugeschoben habt, schüttelt ihr sie wieder, und alle hören, daß die Schachtel nicht leer ist.

Der Trick besteht darin, daß ihr vorher in der Mitte quer über die Streichhölzer ein abgebrochenes Stück Streichholz geklemmt habt, so daß beim Öffnen der umgedrehten Schachtel nichts herausfallen kann. Darauf zu achten ist nur, daß sich das abgebrochene Stück in der Mitte über den anderen Streichhölzern befindet und soweit von ihnen entfernt ist, daß sie sich beim Schütteln noch bewegen. Wenn ihr zu Anfang die Schachtel zeigt und öffnet, dürft ihr das Kästchen aber nicht zu weit herausziehen, damit niemand sehen kann, was ihr vorher gemacht habt.

Ein Glas durchdringt den Tisch



Diesmal legt ihr eine Mark auf den Tisch und stülpt ein Kunststoff-Wasserglas darüber, das ihr mit Papier umwickelt. Um zu zeigen, daß die Mark noch auf dem Tisch liegt, nehmt ihr das mit Papier umwickelte Glas weg und zeigt mit der anderen Hand auf das Geld. Während ihr das tut, laßt ihr, unbemerkt von den andern, das Glas aus dem Papier in euren Schoß fallen. Die nun leere Papierhülle setzt ihr wieder über das Geld und schlagt mit der Faust auf das angebliche Glas. Das gibt erst atemloses Erschrecken, dann viel Gelächter, wenn ihr das Glas unbeschädigt unter dem Tisch hervorholt.

Die Mark hat natürlich nichts mit dem Trick zu tun. Sie ist nur ein Vorwand, um das Glas noch einmal fortzunehmen.

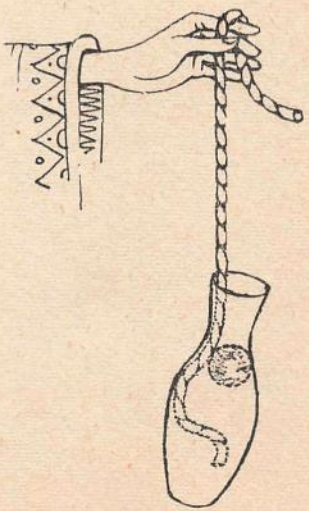
Geld durch den Tisch zaubern

Auf unserem Tisch, hinter dem wir diesmal sitzen und nicht stehen, liegen zwei Geldstücke; ob die Geldstücke gleich oder verschieden sind, ist gleichgültig. Die rechte Hand legen wir auf das rechts liegende Geld, die linke auf das links liegende. Dann ballen wir die Hände zur Faust um das Geld herum, lassen die rechte Hand auf dem Tisch liegen, und die linke greift unter den Tisch. Bei „hokus pokus fidibus" fällt das Geld der rechten Hand durch die Tischplatte hindurch in die linke Hand, obwohl der Tisch kein Loch in der Platte hat. Die rechte Hand ist leer, und in der linken sind beide Geldstücke. – Beim Schließen der Hände zur Faust haben wir mit den Fingern der rechten Hand dem Geldstück einen Schwung gegeben, daß es unter dem Arm entlang in unseren Schoß fällt. Der Tisch muß mit einer Decke bedeckt sein, da man sonst das Gleiten des Geldes hören würde. Die leere rechte Hand bleibt nun auf dem Tisch liegen, die linke geht hinunter, nimmt dabei das Geldstück vom Schoß und läßt es beim Zauberspruch klingend auf das andere Geldstück fallen. Das hört sich dann so an, als fiele das Geld durch den Tisch in die Hand unter dem Tisch.

Geheimnisvolle Seilvase

Zu dieser netten Zauberei besorgen wir uns eine hübsche, nicht durchsichtige Tonvase. Nach Möglichkeit soll diese einen schlanken Hals haben. Nachdem wir ein Seil und die Vase von den Zuschauern untersuchen ließen, stecken wir das Seil in die Vase, die sogleich am Seil schwebt. Niemandem außer dem Zauberer wird dies gelingen.

Aus der Zeichnung ist das Geheimnis zu ersehen. Wir benötigen hierzu einen Korken, den wir gleichmäßig rund feilen.



Diese Korkkugel muß so groß sein, daß sie leicht durch den Vasenhals geht. Wollen wir die Vase schweben lassen, so geben wir heimlich den Kork in die Vase. Nach Einführen des Seils drehen wir die Vase kurz mit der Öffnung nach unten. Hierbei rollt der Kork gegen die Öffnung. Nun ziehen wir das Seil etwas stramm, wobei sich der Kork verklemmt und die Vase hält. Jetzt können wir zu aller Erstaunen die Vase am Seil hin und her pendeln lassen. Am Schluß drücken wir die Korkkugel mit dem Zeigefinger in die Vase zurück. Wenn wir nun wieder alles zum Untersuchen reichen, verbergen wir den Kork in unserer Hand und legen ihn beim Aufnehmen des Zauberstabes in der Servante ab.

Das Geld unter der Kanne

Ein Geldstück unter eine Kanne legen und es wieder wegnehmen, ohne selbst die Kanne aufzuheben.

Dies ist ein Spaß, der viel Gelächter hervorruft. Vor den Augen aller legt ihr das Geld unter die Kanne, die ihr umgekehrt darüber deckt. Nun schlagt ihr mit der einen Hand auf den Boden der Kanne, die andere habt ihr unter dem Tisch, so als schlüget ihr das Geld durch die Tischplatte, und zeigt nun auch in der Hand, die ihr unter dem Tisch hervorholt, ein Geldstück, das dem gleicht, das unter der Kanne lag. Nun wird sicher ein Schlauberger sehen wollen, ob das Geld vom Tisch verschwunden ist. Hebt er nun die Kanne hoch, so ergreift ihr schnell das Geld vom Tisch, und habt es nun fortgenommen, ohne selbst die Kanne aufgehoben zu haben. Mit diesem netten Scherz bringen wir die Besserwisser zum Schweigen.

Vier Apfelstücke unter einem Hut

Von einem Apfel schneiden wir uns vier kleine Stücke zurecht, die wir auf einen kleinen Tisch legen, auf jede Ecke des Tisches ein Stück. Diese vier Stücke wollen wir nun alle unter einen Hut zaubern. Über ein Apfelstück decken wir nun einen Hut, und einen zweiten Hut decken wir über ein anderes Apfelstück. Nun nehmen wir das dritte Stück Apfel in die Hand, um es unter den zweiten Hut zu zaubern. Die Hand mit dem Apfelstück wird unter den Tisch gehalten. Hokus pokus fidibus, dreimal schwarzer Kater! Unter dem Hut liegen 2 Apfelstücke. Nun nehmen wir das vierte Stück vom Apfel und zaubern es genau so unter den zweiten Hut, unter dem dann drei Apfelstücke liegen. Wir decken nun den Hut wieder über die drei Stücke, schwingen unseren Zauberstab, und unter dem Hut liegen nun alle vier Apfelstücke, während unter dem ersten Hut alles leer ist. – Wie zaubern wir das? Ganz einfach: Beim Überdecken des ersten Apfelstückes nehmen wir es heimlich mit Zeige- und Mittelfinger oder Mittel- und Ringfinger fort, und legen es beim Überdecken des zweiten Apfelstückes mit unter den zweiten Hut. Wenn wir nun das dritte Stück Apfel nehmen, um es unter den Hut zu zaubern (immer von unten durch die Tischplatte unter den Hut), halten wir die Hand nur darum unter den Tisch, um auch dieses Apfelstück zwischen den Fingern zu verbergen. Wir zeigen nun die zwei Stücke unter dem Hut und decken sie wieder zu, dabei legen wir heimlich das dritte Apfelstück dazu. Das vierte Stück nehmen wir in die Hand, um es durch den Tisch unter

den Hut zu zaubern, verbergen es aber nur wieder zwischen den Fingern. Wir zeigen nun wieder die drei Stücke unter dem Hut, und beim Wiederzudecken legen wir das vierte Stück vorsichtig dazu. Wir brauchen nun nur noch einmal zu zaubern, und das vierte Stück, von dem alle glauben, daß es noch unter dem ersten Hut liegt, ist nun auch bei den drei anderen unter dem zweiten Hut.

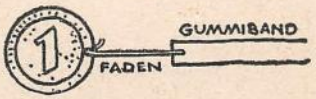
Drei Mandeln unter einem Hut

Damit unser Publikum wieder mal herzlich lacht, zaubern wir mit drei Mandeln, die wir unter einen Hut bekommen wollen. Wir müssen hierbei vor allem sehr viel reden, vom Hut, von den Mandeln, von der vorigen Zauberei oder irgend etwas anderes und lassen dabei wie in Gedanken den Zauberlehrling eine Mandel nach der anderen essen. Dann, als wenn wir uns nun erst besinnen, daß wir ja die Mandeln unter einen Hut zaubern wollten, sagen wir unsern Zauberspruch und – setzen dem Lehrling den Hut auf den Kopf. Die drei Mandeln sind unter einem Hut!

Ähnliche Kunststücke könnt ihr euch selbst ausdenken, auch solche Scherz-Zaubereien.

Das verschwundene Geld

Nun wollen wir noch mehr mit Geld zaubern: Wir haben einen Pfennig in der Hand, den wir verschwinden lassen können, um ihn dann aus irgendeiner Tasche einer anderen Person oder irgendwoher wieder hervorzuholen. Dazu haben wir uns mit einem Drillbohrer ein Geldstück am Rande durchbohrt und an einen Zwirnsfaden gebunden, der wieder an ein Gummiband genäht oder geknotet ist. Das Gummiband befestigen wir an unserem Zeug so, daß es mit dem Faden und dem Pfennig in unserem Ärmel hängt. Wenn wir das Geldstück in der Hand haben, verdecken wir mit dem Daumen die Stelle, wo es angeknotet ist. Wir zeigen den Pfennig hoch, sagen eine Zauberformel, bewegen die Hand dabei etwas und lassen ihn unauffällig los; dann wird er durch das Gummiband in den Ärmel gezogen und ist fort. Nun gehen wir zu irgendeinem, um das Geld aus seiner Tasche wieder herauszuholen, greifen auf dem Weg dorthin das im Ärmel hängende Geldstück schon so mit Zeige- und Mittelfinger, daß es von vorn nicht zu sehen ist, stecken die Hand in die Tasche und ziehen das Geld, nun richtig mit Daumen und Zeigefinger angefaßt, heraus.



Oder wir lassen einen Pfennig anders verschwinden und wieder da sein. Zur Vorbereitung haben wir uns zwei große Messing-Gardinenringe besorgt und zwei blaue Briefumschläge. Der eine Ring und der eine Briefumschlag bleiben so wie sie sind, denn so brauchen wir sie. Den zweiten Ring kleben wir mit Alleskleber auf den anderen Briefumschlag und schneiden dann dicht außen am Ring das überstehende Papier fort. Das Loch des Ringes ist also verklebt. Dann brauchen wir noch eine Postkarte und den Pfennig, mit dem wir zaubern wollen. Die Postkarte schneiden wir zur Hälfte durch. Der hinterklebte Ring muß immer ganz auf dem ganzen Briefumschlag auf unserem Zaubertisch liegen mit der beklebten Seite nach unten, damit man nicht erkennen kann, daß er anders ist als der andere Messingring. Zum Zaubern legen wir nun das Geldstück auf den Umschlag. Dann wird das Stück der Postkarte auf den hinterklebten Ring gelegt und der zweite Ring kommt darauf. Wir heben nun den ganzen Stapel der Ringe mit der Karte dazwischen etwas hoch und setzen ihn auf den Pfennig. Wir sprechen den Zauberspruch und heben den oberen Ring und die Karte zusammen von dem unteren Ring ab; der Pfennig ist verschwunden (weil das Papier des hinterklebten Ringes ihn verdeckt). Nun werden wieder die Karte und der offene Ring auf den unteren Ring gelegt, wir zaubern wieder, heben den ganzen Stapel auf einmal zur Seite, und der Pfennig ist wieder da. So können wir noch öfter den Pfennig fort- und wieder herzaubern, nur müssen wir darauf achten, daß der Briefumschlag immer unter dem hinterklebten Ring liegt, da man sonst sehen kann, daß wir den Ring mit genau solchem Briefumschlagpapier beklebt haben.

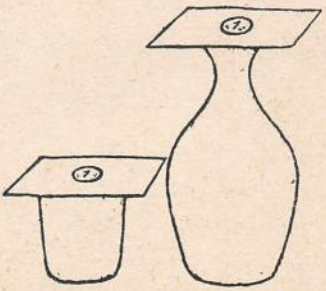
Geld verschwindet im Wasser

Auch mit einem Zehn- oder Fünfzig-Pfennig-Stück läßt es sich gut zaubern. Über ein solches Geldstück legen wir ein Tuch, fassen das Geldstück durch das Tuch an den Kanten an und heben es so hoch, daß das Tuch ringsherum herunterhängt. So geben wir das Geld mit dem Tuch einem Zuschauer, der es auch so an der Kante tragen muß. Wir selber halten nun ein Glas mit Wasser unter das Tuch und schieben es so hoch, daß es fast nicht mehr zu sehen ist, sondern von dem Geldstück-

Tuch verdeckt wird. Wir zählen bis drei, dann muß das Geld und das Tuch losgelassen werden, so daß sich das Tuch über das Glas legt, das Geldstück aber ins Wasser fällt. Hokus pokus! Heben wir nun das Tuch von dem Glas, so ist das Geldstück verschwunden, und im Wasser ist nichts zu sehen. – Wir haben das Geldstück schnell und heimlich, als wir es mit dem Tuch zudeckten, mit einer Glasscheibe vertauscht, die ebenso groß ist wie das Geldstück. Nun meint man immer, es wäre das Geld, das man in der Hand unter dem Tuch hat. Die Glasscheibe ist nachher auf dem Boden des Glases im Wasser nicht zu sehen. Obwohl man hörte, daß etwas ins Glas fiel, sieht man nachher nichts.

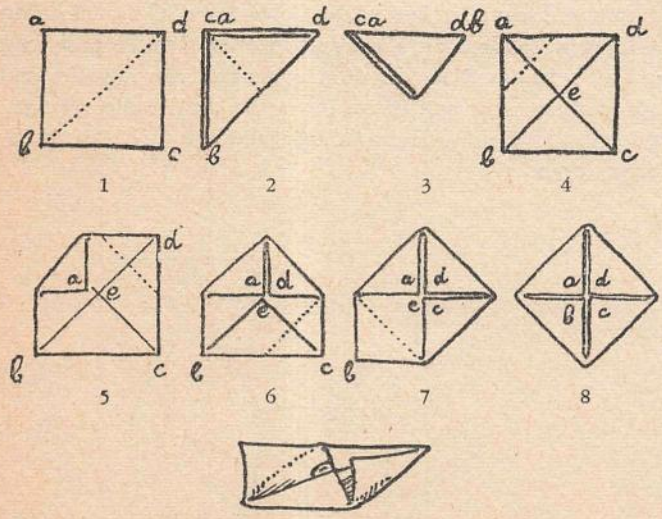
Der Pfennig wird ins Glas gezaubert

Auf eine Postkarte legen wir einen Pfennig, und die Karte mit dem Pfennig auf ein Glas, oder, wenn wir es schon öfter geübt haben, auf eine Flasche. Wir behaupten nun, daß wir den Pfennig in die Flasche oder das Glas zaubern können, ohne das Geld und die Karte anzufassen. Wir brauchen nur einen Finger dazu, und es geht ganz schnell. Keiner wird es uns glauben. – Wir können es aber doch, denn wir knipsen mit dem Zeigefinger die Karte fort, indem wir den Finger seitlich gegen den Kartenrand schnellen lassen. Das Geldstück wird nun nicht mit fortfliegen, sondern die Karte rutscht unter dem Pfennig weg, so daß er in das Glas oder die Flasche fällt. Ihr müßt es mal üben, es geht sehr gut. Wenn ihr es mit der Flasche versucht, müßt ihr das Geld ganz genau über die Öffnung des Flaschenhalses legen.



Geld breitschlagen

Auch breitschlagen können wir ein blankes 10- oder 5-Pfennigstück. Dazu falten wir uns buntes Papier wie zu einem Briefumschlag. Wir schneiden das Papier zu einem Quadrat zu, dessen Seiten 10 cm lang sind. Nun falten wir zwei gegenüberliegende Ecken aufeinander, so daß ein Dreieck entsteht. In der Zeichnung ist die Ecke c auf Ecke a gefaltet. Dann falten



wir die beiden anderen gegenüberliegenden Ecken aufeinander, Ecke b auf Ecke d (Bild 1–3). Wenn wir nun alles wieder aufklappen, daß wir wieder ein Quadrat haben, so ist durch die beiden Faltlinien, die Diagonalen des Quadrats, der Mittelpunkt e gebildet. Auf diesen Mittelpunkt falten wir nun alle vier Ecken, nacheinander Ecke a, b, c und d auf Punkt e (Bild 4–8). Das sieht nun aus wie ein Briefumschlag, und genau so einen Umschlag, in derselben Größe und Farbe, falten wir uns noch einmal. Diese beiden Briefumschläge kleben wir mit ihren Rückseiten aneinander, so daß man den einen von einer Seite aufmachen kann und den anderen, wenn man das Ganze umdreht. In den einen Brief machen wir mit Goldbronze einen Klex, der aussieht wie ein zerlaufener Kreis; das soll unser breitgeschlagenes Geldstück sein. – Wenn wir nun zaubern, tun wir so, als hätten wir nur einen Brief, in den wir das blanke Geldstück legen und dann alle vier Ecken darüberklappen (Bild 9). Wir schlagen nun fest mit der Faust ein oder mehrere Male auf den Umschlag mit dem Geld, sprechen den Zaubersatz und haben dabei heimlich und schnell den Brief umgedreht. Wenn wir ihn nun öffnen, scheint das Geld breitgeschlagen zu sein, denn nun zeigen wir den Goldbronzefleck.

Der Zauberring

Wir brauchen zwei gleich große Messingringe, ungefähr so groß wie ein 5-DM-Stück. In den einen Ring feilen wir einen $^3/_4$ cm breiten Spalt.

Vor Beginn stecken wir – von den andern ungesehen – den ganzen Ring auf den Zauberstab und fassen ihn dort an, so daß wir mit der Hand den Ring verdecken. Den andern Ring haben wir so in der Hand, daß man den Spalt nicht sieht.

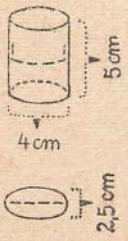
Einer muß nun den Zauberstab an beiden Enden fassen, ohne daß wir dort loslassen, wo wir den verdeckten Ring halten, der andere darf nun auch nicht mehr loslassen. Mit einer schnellen Bewegung bringen wir den gespaltenen Ring an den Mundwinkel und ziehen den Spalt über die Wange. Das muß sehr flink gemacht werden, damit niemand den Spalt im Ring entdeckt. Streicht ihr nun langsam über den Ring, von der Wange zum Mund, so hat es den Anschein, als dreht ihr den Ring durch die Wange. Dann wird der Ring schnell wieder aus der Wange herausgerissen, damit die etwas grausam wirkende Angelegenheit beendet ist. Es ist ja auch keine Wunde zu sehen! Der Ring, den ihr wieder so in der Hand habt, daß man den Spalt nicht sieht, wird nun schnell gegen die andere Hand, die den Zauberstab hält, geschlagen (dabei den Ring in der hohlen Hand verbergen), gleichzeitig laßt ihr den Zauberstab los. Nun ist der Ring auf dem Stab zu sehen, und jeder wird annehmen, ihr hättet den Ring auf den Stab geschlagen. Während Stab und Ring eingehend untersucht werden, habt ihr Zeit, den gespaltenen Ring verschwinden zu lassen.

Der Pfennig in der Hand

Noch einmal nehmen wir einen Pfennig, legen ihn auf unsere Handfläche und zaubern ihn daran fest. Keiner kann ihn nun mit einer Kleiderbürste aus der Hand herausbürsten. – Die Hand ist nämlich nicht überall gleich flach, sondern in der Mitte des Handtellers etwas vertieft. Dorthin legen wir den Pfennig, und die Bürste bürstet nun immer, über das Geld hinweg, ohne es zu fassen.

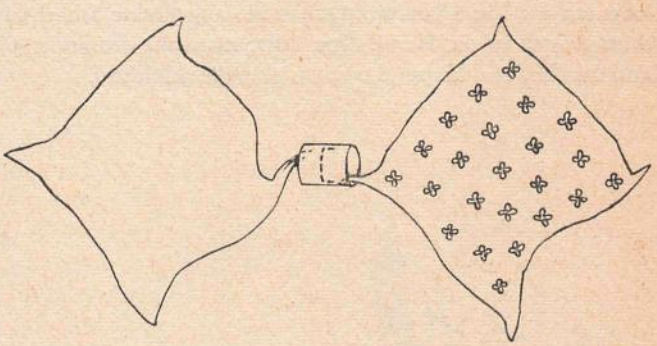
Seltsame Tuchfärbung

Mit einer kleinen Bastelei fertigen wir uns das Hilfsmittel für einen ganz verblüffenden Zaubertrick an. Aus nicht zu starkem Karton (Schuhschachtel) machen wir uns eine ovale Hülse. In die Mitte kleben wir ein schmales Band ein, das aber nicht stramm sein darf. Die Hülse bekleben wir außen mit Leukoplaststreifen. Hierdurch wird sie der Farbe unserer Haut sehr ähnlich. Nun wird je ein gelbes und ein rotes Seidentuch (Größe ca. 20×20 cm) mit einer Ecke an der Hülse vernäht. Das eine Tuch stopfen wir ganz in die eine Hälfte unserer Hülse. Das andere Tuch liegt auf dem Tisch, wobei es die Hülse verdecken muß. Mit der linken Hand fassen wir nun Hülse und Tuch am festgemachten Zipfel, wobei die Hülse in der Hand verborgen liegt. So bewegen wir das Tuch leicht hin und her. Mit derselben Hand machen wir nun um die Hülse eine Faust, wobei wir das Tuch über den Handrücken herunter-



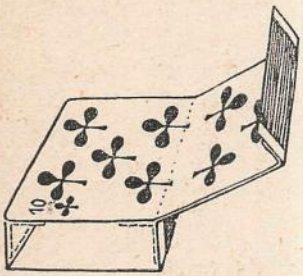
hängen lassen. Nunmehr stopfen wir mit der rechten Hand das Tuch in die in der Faust verborgene Hülse und bringen dadurch das in der Hülse befindliche andersfarbige Tuch zum Hervorquellen. Für die Zuschauer ergibt sich somit der Effekt, wie wenn das Tuch seine Farbe gewechselt hätte.

Was wir eben lernten, ist ein ganz besonders wertvoller Zaubertrick. Aus diesem Grund dürfen wir ihn auf gar keinen Fall verraten und müssen alles besonders sorgfältig vor dem Spiegel einüben.



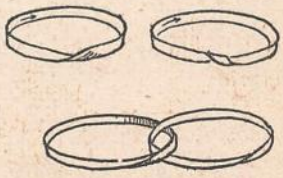
Verwandlung einer Spielkarte

Wir zeigen eine Spielkarte vor, fahren einmal mit der Hand über diese, wobei plötzlich anstelle der Karte eine Streichholzschachtel erschienen ist. Die Zeichnung zeigt deutlich, wie wir die Spielkarte auf die Streichholzschachtel aufkleben müssen. Wenn wir die Karte vorzeigen, liegt die angeklebte Schachtel dahinter flach in der Hand. Nun fährt man mit der anderen Hand darüber und klappt die Karte über die Schachtel.



Der zerschnittene Papierring

Ein Papierband ist mit seinen beiden Enden zu einem Ring zusammengeklebt. Der Zauberer zerschneidet den Ring nun der Länge nach mit einer Schere, und alle, die gefragt werden, antworten, daß es nun 2 Ringe geben wird, die halb so breit sind, wie der erste es war. Aber nein, was ist denn das? Zauberei! Ein Ring ist es auch wieder geworden, aber doppelt so groß ist er als vorher und halb so breit. – Wie war das denn nur möglich? Beim Zusammenkleben des Papierbandes haben wir es einmal um sich selbst gedreht, und dann erst die beiden Enden miteinander verklebt. Dadurch bekommen wir beim Zerschneiden nicht zwei, sondern einen Ring. Schneiden wir den nun noch einmal um die Hälfte schmaler, so erhalten wir zwei Ringe, die ineinanderhängen. Ihr müßt beim Zuschneiden des Papierbandes den Streifen nur lang genug machen, denn je größer der Ring ist, desto weniger sieht man, daß er nicht ganz richtig zusammengenommen ist, sondern einmal gedreht wurde. Zweimal verdreht gibt zwei Ringe ineinander.



Der schwebende Spazierstock

Einen Spazierstock können wir so verzaubern, daß er an der Hand zu schweben scheint. Dazu müssen wir wieder einmal mit einem Faden arbeiten. Der Faden ist dunkel und so an unserem Anzug befestigt, daß wir eine Schlinge erhalten. Wenn wir den Stock gezeigt haben, hängen wir ihn heimlich beim Sprechen in diese Schlinge, fassen ihn in der Mitte, wo der Faden ist, mit einer Hand an, und drücken ihn langsam fest, schräg nach unten, in die Schlinge, daß der Faden straff ist. Wenn wir nun die Hand öffnen, bleibt der Stock an unserer Hand schweben und fällt nicht herunter. Wollen wir die Hand mit dem schwebenden Stock höher heben, so müssen wir mit Daumen und kleinem Finger der gespreizten Hand etwas den Stock gegen die Schlinge drücken. Beim Herunternehmen des Stockes müßt ihr sehr vorsichtig arbeiten, damit niemand merkt, daß ihr den Stock erst aus der Schlinge ziehen müßt. Dann erst könnt ihr ihn wieder herumzeigen.

So wie ihr hier mit einem Faden gearbeitet habt, könnt ihr natürlich auch bei anderen Sachen einen Faden verwenden, um zu zaubern und Dinge schweben zu lassen. Nur müßt ihr sehr darauf achten, daß der dunkle Faden immer vor einem dunklen Hintergrund ist, damit er nicht zu sehen ist.

Die vertauschten Bälle

Wir nehmen zwei Gummibälle, einen roten und einen blauen. Jeder wird einzeln in einen Bogen Zeitungspapier gewickelt. Wir zeigen zwei leere Gefäße, Kästen oder Schüsseln vor. Dann schauen wir noch einmal nach, welcher Ball in welchem Paket ist, indem wir die Zeitung etwas aufreißen, um die Farbe vorschimmern zu sehen. Nun legen wir das Paket mit dem roten Ball in den einen leeren Kasten und stellen ein Schildchen mit einem roten Kreis davor, damit wir behalten, daß der rote Ball darinliegt. Das Paket mit dem blauen Ball legen wir in den anderen leeren Kasten und stellen hier ein Schildchen mit einem blauen Kreis davor. Nun machen wir die beiden Kästen zu und zaubern: Hokus pokus fidibus! Habt ihr es gesehen, die Bälle haben ihre Plätze gewechselt! Wir packen die Pakete aus, und der rote Ball liegt nun in dem Kasten, in den wir vorhin bestimmt den blauen Ball hineinlegten, denn das Schildchen mit dem blauen Kreis steht noch davor. Und aus dem Kasten, in den wir den roten Ball legten, holen wir nun das Paket mit dem blauen Ball heraus. Wie fein wir zaubern können! Unsere Zuschauer sind ganz erstaunt, denn so genau hatten sie vorher aufgepaßt, daß wir auch ja das Paket mit dem roten Ball in den Kasten mit dem roten Kreis legten, und nun liegt der blaue Ball darin. Und umgekehrt ist es genau so. – Und so einfach ist diese Zauberei für uns! Wir haben unser Einwickelpapier besonders zurecht gemacht: Zwei Bogen Zeitungspapier nehmen wir für jedes Einwickelpapier und kleben zwischen die beiden Bogen ein Stück Glanzpapier, das genau

die Farbe des Balles hat, also einmal rot, und zwischen die anderen beiden Bogen Zeitungspapier ein Stück blaues Glanzpapier. Dann kleben wir das Zeitungspapier an den Kanten zusammen, daß es nun wie ein Bogen aussieht. Ganz genau müssen wir uns merken, zwischen welchen Bogen das rote Glanzpapier ist und zwischen welchen Bogen das blaue, damit wir es nachher nicht aus Versehen vertauschen, denn dann gelingt uns das Kunststück nicht. Auch müssen wir uns merken, wo die rechte und wo die linke Seite des Glanzpapiers ist, denn es ist ja nur von einer Seite bunt und von der anderen weiß. Am besten machen wir uns gleich, wenn wir geklebt haben, also noch die Farbe wissen und welches die unrechte Seite vom Glanzpapier ist, auf das Zeitungspapier, das auf der unrechten Seite liegt, mit einem Buntstift ein kleines Zeichen zwischen den Druck, in der Farbe des Glanzpapiers. Nachher beim Zaubern wickeln wir den roten Ball in das Zeitungspapier, zwischen dem das blaue Glanzpapier ist, und den blauen Ball in das Papier mit dem roten Glanzpapier, und legen beide Pakete dicht nebeneinander. Wir müssen nun viel reden, die leeren Kästen zeigen, usw., so daß wir, und vor allen Dingen unsere Zuschauer vergessen haben, in welchem Paket der rote und in welchem Paket der blaue Ball ist; darum reißen wir bei jedem Paket etwas Zeitungspapier auf und sehen nun die Farbe – des Balles, meinen die Zuschauer, in Wirklichkeit sehen wir aber die Farbe des Glanzpapiers, also gerade die andere, als die, die der Ball hat. Nun ist es ja ganz klar, daß nachher die Bälle ihre Plätze vertauscht haben, da wir ja das rote Glanzpapier gesehen haben und das Paket in den Kasten mit dem roten Kreis legten, und in Wahrheit der blaue Ball darin eingewickelt war.

Die vertauschten Spielkarten

Zwei Spielkarten werden zu dieser Zauberei gebraucht, zum Beispiel: König und As. Mit dem Bild nach oben liegen sie auf dem Tisch, jeder kann sie erkennen. Jetzt deckt ihr über jede Karte einen Hut – noch einmal einen Blick darunter: ja, beide Karten haben noch ihren Platz. Nun sprecht ihr eure Zauberformel, damit die Karten ihre Plätze tauschen. Wo vorher König lag, ist nun As und umgekehrt: wo das As war, liegt nun der König, wie ihr allen zeigt, nachdem ihr die Hüte hochgenommen habt. Jederzeit könnt ihr diese Zauberei wiederholen. Keiner der Zuschauer wird gleich auf den Gedanken kommen, daß ihr als Zauberer zwei gleiche Karten aus einem andern Spiel genommen habt, die ihr, immer König und As, mit den Rückseiten aneinander klebtet. Nun braucht ihr nur, wenn ihr noch einmal nachschaut, ob die Karten noch an ihrem Platz liegen, schnell die Karten zu drehen. Das geht ganz einfach, wenn ihr jeden Hut einzeln mit der einen Hand hochhebt, mit der andern die Karte nochmals zeigt und beim Drüberdecken des Hutes darauf achtet, daß der Hutrand dem Zuschauer zu schon auf dem Tisch liegt, bevor ihr die Hand hervorzieht, dabei kann dann die Karte leicht gedreht werden. – Aber auch hier wieder die Regel, die für viele Kunststücke gilt: Der Zauberer darf sich nicht in die Karten sehen lassen!

Weinglas und Weinflasche

Eine ähnliche Zauberei machen wir nun mit einer Weinflasche und einem Weinglas, die auch ihre Plätze vertauschen können. Wir arbeiten uns zwei Rollen aus Kartonpapier, die oben geschlossen und unten offen sind und gerade so weit, daß sie genau über die Flasche passen, nicht enger und nicht weiter. Statt *einer* Flasche und *eines* Glases haben wir von jedem zwei. Die Flaschen müssen aus dunklem Glas sein und ohne Boden. Den Boden können wir allein absprengen. Einen in Spiritus getauchten Faden legen wir ganz unten stramm um die Flasche herum, zünden den Faden an, lassen ihn abbrennen und tauchen dann die Flasche in kaltes Wasser. An der Stelle, wo der Faden gewesen ist, springt die Flasche ein, und wenn wir nun vorsichtig mit dem Hammer gegen den Sprung schlagen, platzt der Boden ganz gerade ab. Das Glas muß in

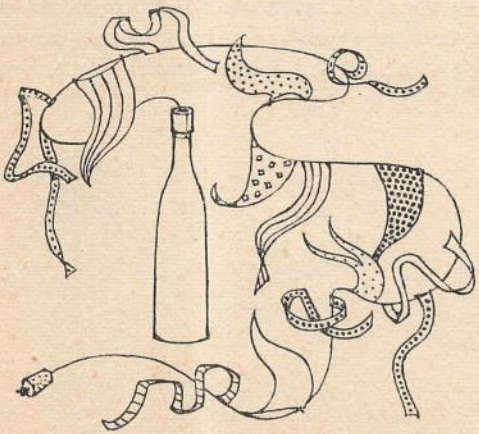
der Größe so sein, daß wir die Flasche darüberstülpen können. Wir bauen uns vor der Vorführung alles so auf: Über das erste Glas stülpen wir eine Flasche und eine Kartonhülle, über das zweite Glas stülpen wir nur die Flasche und stellen die Kartonhülle daneben. – Nun können wir zaubern: Wir heben die erste Hülle mit der Flasche zusammen hoch und zeigen das Glas, dann decken wir es wieder zu. Nun zeigen wir die zweite leere Kartonhülle vor und decken damit die Flasche zu. Die Zuschauer meinen nun, daß unter der ersten Hülle das Glas steht und unter der zweiten Hülle die Flasche. Hokus pokus! Wir haben gezaubert: Heben wir die erste Hülle hoch, so steht da die Flasche, und unter der zweiten Hülle steht das Glas. Flasche und Glas können auch wieder wie am Anfang stehen, wir brauchen nur wieder zu zaubern! Dies Zurückzaubern ging bei den Bällen nicht, aber hier können wir es so oft machen, wie wir es wollen. Nur aufpassen müssen wir, daß wir die Hülle *mit* der Flasche immer so aufheben, daß man nicht von unten hineinsehen kann, daß auch die Flasche nicht herausrutscht, und leise müssen wir sie wieder hinstellen, damit man das Aufsetzen der Flasche auf den Tisch nicht hört.

Die Wunderblume

Die Flasche kann uns noch zu einer anderen Zauberei helfen. Diesmal hat die Flasche aber einen Boden, ist auch sonst ganz heil und wieder aus dunklem Glas. Die Flasche steht vor uns auf dem Tisch, wir streuen den Samen einer Wunderblume hinein und streichen mit dem Zauberstab leise über die Flasche. Und plötzlich wächst aus der Flasche eine Blume heraus und wird immer größer und schöner. – Wir haben vorher in die Flasche eine künstliche Blume gesteckt, die schmal genug ist, daß sie nachher gut herauswachsen kann. Unten an den Stengel knoteten wir einen schwarzen Faden, der aus dem Flaschenhals herauskommt, so zu uns, daß die Zuschauer ihn nicht sehen können. Ziehen wir nun langsam an dem Faden, so wächst die Blume aus der Flasche, und das machen wir ganz unauffällig, wenn wir den Zauberspruch gesagt haben.

Die verzauberte Weinflasche

Nun haben wir schon allerhand Zaubereien mit Weinflaschen gelernt. Großartig wirkt das nun folgende Kunststück: Vor den Augen unserer Zuschauer entkorken wir eine Flasche. Aus ihr ziehen wir, am Korken hängend, eine lange Schnur, an welcher allerlei farbige Wimpel und Fähnchen befestigt sind. Natürlich machen wir ein ganz erstauntes Gesicht, worauf unser Publikum herzlich lacht. Doch jetzt fahren wir mit unserm Zauberstab zweimal über die Flasche. Zum großen Erstaunen aller gießen wir aus derselben Flasche nun ein kleines



Glas voll Wein. Das Geheimnis ist ganz einfach. Wir schneiden aus dünnen bunten Stoffen einige lustige Wimpel und Fähnchen. Diese ziehen wir auf eine Schnur und befestigen sie am Korken. Den Wein, den wir später ausschenken wollen, füllen wir in ein schmales Stück Schlauch und stecken dieses ebenfalls mit in die Flasche. Am unteren Ende haben wir den Schlauch mit einem kleinen Korken verschlossen. Um das offene Ende des Schlauches befestigen wir einen ganz dünnen Draht und ziehen mit diesem durch den Flaschenhals den Schlauch bis dicht unter die schmalste Stelle an der Flasche. Somit bleibt uns die volle Öffnung für das Durchziehen der Tücher erhalten. Das Ende des Drahtes befestigen wir am Flaschenmundstück.

Die Zauberschlange

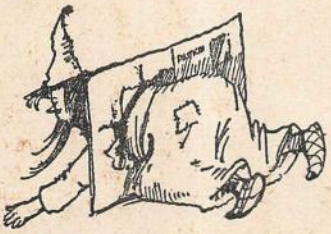
So wie wir vorher eine Wunderblume zauberten, können wir auch eine Schlange hervorzaubern. Auf einen Emaille- oder Blechteller schütten wir einen Haufen gesammelter Zigarrenasche (nicht Zigarettenasche!). Oben darauf stellen wir zu einer Pyramide drei oder vier Emser-Pastillen, wie man sie gegen Husten oder Erkältung manchmal einnimmt. Etwas Spiritus gießen wir darüber und zünden die Emser-Pastillen an. Aus der Asche windet sich nun eine Schlange, die solange weiterwächst, als noch Pastille und Glut da ist. – Hierzu brauchen wir weiter keine Vorbereitungen, weil diese Schlange aus Schlacke sich immer bildet, wenn man Zigarrenasche und Emser-Pastille anzündet.

Feuer essen

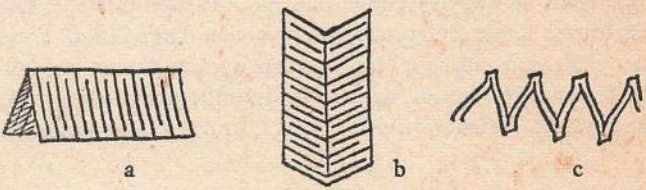
Und da wir gerade beim Feuer sind, will euch der Zauberer etwas ganz Besonderes vormachen. Er kann brennende Kerzen essen! Aus einem Kasten mit Lichtresten nimmt er sich eine Kerze, zündet sie an, steckt sie in den Mund und ißt sie auf. Zwischen den Kerzen in dem Kasten war eine, die aus einem Stück Apfel geschnitzt war. Ein Stückchen Nuß war der Docht, der, weil er ölhaltig ist, brennen kann. Die Flamme geht im Mund sofort aus, wenn man ihn gleich schließt, weil sie dort keine Luft zum Brennen hat. So sieht es nur so aus, als ob der Zauberer eine brennende Kerze aufäße.

Durch eine Postkarte kriechen

Aber der Zauberer kann noch mehr, er kann durch eine Postkarte kriechen. Könnt ihr das auch? Ihr könnt es, wenn ihr es genau so macht wie der Zauberer. Der nimmt eine Postkarte, faltet sie der Länge nach zur Hälfte zusammen und schneidet nun mit einer Schere die Postkarte ein: mal von der Seite her, wo der Faltbruch ist, mal von der gegenüberliegenden, immer abwechselnd, dicht nebeneinander, immer dicht bis an den gegenüberliegenden Kartenrand heran, der ungefähr 1 cm breit uneingeschnitten stehen bleibt. Wenn der Zauberer die



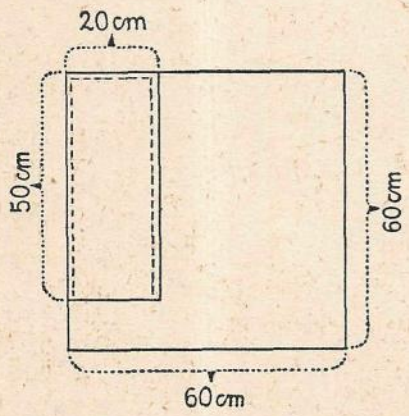
Karte nun bis zum Ende hin eingeschnitten hat, nimmt er sie vorsichtig auseinander und schneidet den Faltbruch durch, nur die beiden schmalen Streifen am Anfang und am Ende nicht. Jetzt kann er die Karte zu einer langen Kette auseinanderziehen, und steigt durch die Karte hindurch, ohne sie zu zerreißen (a, b, c).



a b c

Die indische Wundermatte

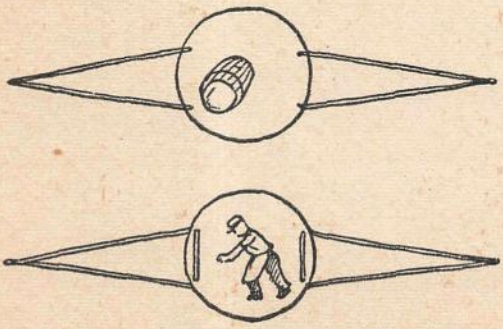
Wir besorgen uns in einem Tapetengeschäft Baststoff und schneiden ihn wie folgt zu: ein Stück quadratisch 60×60 cm und ein Stück rechteckig 20 × 50 cm. Dieses schmale Stück leimen wir so auf das große, daß eine Tasche entsteht. Die gestrichelte Linie zeigt uns, wo wir den Leim etwa 1 cm breit auftragen müssen. Nun machen wir das Ganze auf beiden Seiten mit Sternen, Kreisen und Punkten recht bunt, damit man die Präparation nicht merkt. In die Tasche kommen



einige Seidentücher, Papier und Stoffbänder usw. Beim Leer-Vorzeigen verdecken wir mit einer Hand etwas die Taschenöffnung, indem wir die Matte dort anfassen. Wir zeigen die Matte nur flüchtig vor, rollen sie zusammen, um sofort einige Gegenstände erscheinen zu lassen. Während wir einige andere Zaubereien vorführen, kann unser Gehilfe schnell wieder einige Sachen in die Tasche nachfüllen. Zu aller Erstaunen greifen wir dann wieder in die Tasche und bringen neue Sachen hervor.

Zauberbilder

Wir wollen uns jetzt Zauberbilder machen. Auf eine weiße Pappscheibe zeichnen wir auf beide Seiten ein Bild, und zwar so, daß auf der einen Seite der Scheibe nur ein Teil des Bildes zu sehen ist und auf der anderen Seite der Rest des Bildes. Zum Beispiel soll ein Käfig mit einem Vogel auf unserem Bild sein, dazu zeichnen wir auf die eine Seite der Scheibe den Vogel und auf die andere Seite den leeren Käfig. Oder auf der einen Seite ist Wasser mit einem darauf schwimmenden Kahn und auf der anderen Seite ist der Mann mit den Rudern, der nun aber in der Luft sitzt. Oder auf einer Seite ist ein rollendes Faß



und auf der anderen Seite der Mann, der das Faß schiebt, der aber nur in der gebückten Haltung mit leeren Händen gezeichnet ist. Die Bilder müssen so gezeichnet sein, daß das zweite Bild auf der Rückseite der Scheibe auf dem Kopf steht, wenn wir die Scheibe wie eine Buchseite umdrehen, richtig aber, wenn wir die Scheibe wie ein Notizblatt nach oben umdrehen. Rechts und links in die Scheibe bohren wir in den Rand je zwei Löcher, die ungefähr 2–3 cm auseinanderstehen. Durch diese zwei nebeneinanderliegenden Löcher binden wir einen Faden, dessen Enden wir miteinander verknoten. So haben wir an jeder Scheibe zwei doppelte Fäden, die schräg von den Löchern zum Knoten zusammenlaufen. Wir fassen die Fäden nun so an, daß wir die Knoten zwischen Daumen und Zeigefinger in jeder Hand haben. Drehen wir die Knoten in beiden Händen gleichmäßig hin und her, so daß sich die Scheibe schnell dreht, sehen wir die beiden Bilder von der Vorder- und der Rückseite zu gleicher Zeit, also den Vogel im Käfig, oder den Mann im Kahn rudernd, oder den Mann, wie er das Faß schiebt. Das kommt daher, weil unser Auge das, was es sieht, nicht so schnell aufnehmen kann, wie die Scheibe sich dreht; inzwischen ist nun die Rückseite des Bildes da, so daß wir beide Bilder auf einmal sehen.

Tisch noch 7 Pfennige, wenn gerade der andere dran ist. Da er nicht mehr als 6 nehmen darf, werdet ihr den letzten Pfennig vom Tisch nehmen und habt also das Spiel gewonnen.

Nun laßt euch die Zahlen 1 2 3 4 5 6 7 9 (ohne die 8) aufschreiben. Seht euch die Zahlen an, und dann ist vielleicht eine davon schlecht geschrieben, daß sie geübt werden muß. Ihr nehmt in Gedanken die schlechtgeschriebene Zahl mal 9, und laßt mit diesem Resultat nun die ganze Zahlenreihe multiplizieren. Das Ergebnis wird neunmal die schlechtgeschriebene Zahl sein. Z. B. ist die 5 nicht gut geschrieben, 9 mal 5 ist 45, 1 2 3 4 5 6 7 9 mal 45 ist 5 5 5 5 5 5 5 5 5. Oder die nicht vorhandene 8 wollen wir vorzaubern, so multiplizieren wir die Zahlenreihe 1 2 3 4 5 6 7 9 mit 72 (9 mal 8), das gibt 8 8 8 8 8 8 8 8.

Noch ein anderes Rechenkunststück: Es schreibt jemand eine dreistellige Zahl auf einen Zettel und zeigt sie vor. Du weißt nun vorher schon das Resultat der Rechnung, die erst nachher vollzogen wird, und zwar sieht das Ergebnis, das du aufschreiben mußt, so aus: vor die Zahl, die der andere geschrieben hat, setzt du eine 2, und von der letzten Ziffer dieser mehrstelligen Zahl ziehst du eine 2 ab (ist die letzte Ziffer kleiner als 2, so wird von der vorletzten Ziffer geborgt). Z. B. ist 831 aufgeschrieben worden, das Ergebnis, das du hinschreibst, heißt 2829. Unter die erste dreistellige Zahl schreibt ein anderer eine zweite Zahl mit genau ebensovielen Stellen, darunter schreibt eine dritte Person eine dritte dreistellige Zahl. Die 4. und 5. dreistellige Zahl schreibst du selber darunter. Werden nun alle diese Zahlen zusammengezählt, so erhält man als Ergebnis die Zahl, die du schon vorher als Resultat hingeschrieben hattest. Wie ist das nun möglich? Die 4. Zahl, die du selber schreiben mußtest, gibt in ihren einzelnen Ziffern mit den einzelnen Ziffern der zweiten Zahl zusammen immer 9. (Heißt die zweite Zahl 654, so muß deine Zahl 345 heißen, nämlich 6 und 3 ist 9, 5 und 4 ist 9, 4 und 5 ist 9.) Ebenso verhält es sich mit der 5. Zahl, die in ihren

einzelnen Ziffern mit den einzelnen Ziffern der 3. Zahl zusammen immer 9 ergeben muß.

Ein Beispiel:

Als erste Zahl wird geschrieben	831	
du schreibst als Ergebnis	2829	(2 vor 831, 2831–2=2829)
die zweite Person schreibt	654	
die dritte Person schreibt	179	
du schreibst	345	
du schreibst	820	
Ergebnis	2829	

Nun noch zwei Zahlenscherze mit Würfeln. Ihr dreht euch um und laßt einen anderen mit drei Würfeln werfen. Die Augen sollen zusammengezählt werden, von einem der drei Würfel noch die Augen der gegenüberliegenden Seite dazu, und mit diesem Würfel wird noch einmal geworfen und die Augen auch dazugezählt. Und so bleiben die Würfel liegen. Ihr dreht euch nun wieder zurück und seht euch die drei Würfel an und wißt genau, wieviel zusammengezählt worden ist. – Das ist sehr leicht: ihr zählt zu den offen liegenden Augen noch 7 dazu und habt schon das Ergebnis. Jeder Würfel ist nämlich so eingeteilt, daß die Augen auf den gegenüberliegenden Seiten immer zusammen 7 ergeben. Bei dem Würfel, mit dem noch ein zweites Mal gewürfelt wurde, sind ja die Augen der gegenüberliegenden Seite noch dazugezählt worden. Also kommt ihr auf die gleiche Zahl, die auch die anderen gezählt hatten, wenn ihr zu den offenliegenden Augen 7 dazurechnet.

6 Würfel legt ihr aufeinander, der obere zeigt zwei Augen. Ihr fragt nun: „Wieviel Augen liegen verdeckt?" Wer nicht weiß, daß die Augen auf den Gegenseiten zusammen immer 7 zählen, kann es nicht erraten. Nur vom 6. Würfel sieht man eine Zahl obenauf liegen, die anderen 5 Würfel haben ja sieben Augen verdeckt = 35. Da zuoberst eine 2 liegt, sind vom 6. Würfel auch noch 5 Augen verdeckt. Also liegen in dem Würfelspiel 40 verdeckte Augen.

Wieviel ist 9 mal Null? Natürlich Null. Also ist 9 mal 0 plus 1 = 1. Das schreiben wir hin als Spitze einer Pyramide. So soll sie weiter aussehen

$$9 \times 0 + 1 = 1$$
$$9 \times 1 + 2 = 11$$
$$9 \times 12 + 3 = 111$$
$$9 \times 123 + 4 = ?$$

und so weiter bis

$$9 \times 12345678 + 9 = ?$$

Und die Antworten auf diese Aufgaben? Ihr könnt, ohne lange rechnen zu müssen, die Lösungen hinschreiben wie im Schlaf. Ihr seht oben, daß bei der ersten Aufgabe 1 herauskommt, bei der 2. Aufgabe 11, bei der 3. 111, bei der 4. 1111, also lauter Einser, stets so viele, wie der Platz der Reihe in der Pyramide anzeigt und die hinzugezählte Ziffer in der Mitte. Meistens glauben die anderen nicht an die Richtigkeit der Lösungen und rechnen schriftlich nach.

Nun ein anderer Trick: Sagt euren Kameraden, daß ihr in der Lage seid, die Ziffern von 1 bis 9 in drei Dreierreihen so hinzuschreiben, daß die Quersummen der 3 waagrechten und senkrechten Reihen und der beiden Diagonalen immer 15 ergeben.

So müssen sie stehen:

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Übt euch vorher die Anordnung der Ziffern gut ein.

Derartige Zahlenzusammenstellungen sind aus den arabischen Ländern zu uns gekommen, wo die Menschen solchen Zahlenrätseln Zauberkraft zuschrieben und deshalb Wände und Türen damit schmückten.

Und nun noch ein einfaches Kunststück, das immer wieder verblüffend wirkt. Schreibt folgende Multiplikationsaufgaben auf ein Blatt Papier:

$$1 \times 1 = 1$$
$$11 \times 11 = 121$$
$$111 \times 111 = 12321$$
$$1111 \times 1111 = \ ?$$

und so weiter. Die Antwort zählt jedesmal um eine Ziffer weiter und von ihr aus wieder die Zahlenreihe rückwärts. Die Mittelziffer ergibt sich aus der Anzahl von Einsern der beiden Zahlen. Nehmen wir als Beispiel die nächste Zahl, die mit 5 Einsern, gesprochen: elftausendeinhundertelf mal elftausendeinhundertelf. Das ergibt in Ziffern, von euch mit Blitzgeschwindigkeit hingeschrieben: 123 454 321, in Worten: 123 Millionen 454 Tausend 321. Wer es nicht glaubt, der rechne bitte nach. Und wer noch längere Zahlen verträgt, der kann die Reihe weiterführen, bis eine 9 in der Mitte steht, d. h. wenn er dazu genügend kariertes Papier und viel Geduld hat!

Kartenkunststücke

Zu den Zahlenkunststücken wollen wir euch noch einige Kartenkunststücke zeigen:

Von den 32 Spielkarten nimmt man zwei fort, die übrigen 30 Karten werden auf drei Haufen verteilt, und zwar wird eine Karte nach der anderen immer offen auf den nächsten Stapel gelegt. Dabei wird einer der Zuschauenden aufgefordert, sich eine der Karten im Kopf zu merken. Wenn alle Karten verteilt sind, läßt man sich den Stapel nennen, in dem die gedachte Karte liegt. Die drei Stapel werden nun wieder aufgenommen und so aufeinandergelegt, daß der benannte Stapel zwischen die beiden anderen zu liegen kommt, ohne daß es den Zuschauern besonders auffällt. Die Karten werden nun wieder wie zuerst eine nach der anderen offen auf drei Stapel verteilt. Wieder läßt man sich den Stapel bezeichnen, in dem die gedachte Karte liegt und nimmt ihn wieder zwischen die beiden anderen. Zum dritten Mal werden die Karten einzeln wie vorher auf drei Haufen verteilt, und der Stapel genannt mit der gedachten Karte. Die Karten werden auch wieder wie vorhin zusammengenommen, daß der benannte Stapel in der Mitte liegt. Die Karten liegen immer verdeckt in der Hand, daß die Rückseite nach oben sieht. Jede Karte wird nun einzeln offen hingelegt, eine auf die andere, und die 16. Karte ist die, welche sich der Zuschauer gemerkt hatte. Das stimmt immer, wenn man dreimal die Karten in die drei Stapel verteilt und immer so aufnimmt, daß der benannte Stapel zwischen den beiden anderen liegt.

Von einem gewöhnlichen Kartenspiel nehmen wir einen Teil der Karten weg. Diese legen wir (von den Zuschauern unbemerkt) umgekehrt, d. h. mit dem Rücken aneinander zu den anderen Karten des Spiels. Nun zeigen wir, indem wir die Karten weit von uns strecken, unseren Zuschauern eine Bildseite nach vorne. Was die erste Karte vorstellt, lassen wir uns zurufen. Jetzt nehmen wir das Spiel schnell hinter den Rükken. Hierbei blättern wir eine der hinteren Karten, die uns zugewendet war und die wir uns gemerkt haben, nach vorne. Das Spiel zeigen wir wieder den Zuschauern und können nun schon beim Vorzeigen das dargestellte Bild nennen. Dies wiederholen wir einigemal.

Eine vom Zuschauer gezogene Karte zu finden, ist nicht schwer. Wir merken uns einfach die Karte, die darüber oder darunter zu liegen kommt. Wir sehen uns z. B. die unterste Karte des Spiels an. Die gezogene lassen wir auf das Spiel legen und heben sofort ab. Wenn wir nun die Karten von der Bildseite her durchblättern, liegt die gezogene Karte direkt hinter der, die wir uns gemerkt haben.

Noch verblüffender ist es, wenn wir zwei ins Spiel gemischte Karten finden. Dazu müssen wir das Kartenspiel aber vorher sortieren. Wir nehmen alle geraden Karten (8, 10, Bube, König) und alle ungeraden (7, 9, Dame, As) zusammen und erhalten somit 2 Päckchen. Wir legen diese aufeinander und schieben zur Trennung (für die anderen aber nicht bemerkbar!) den kleinen Finger zwischen die Päckchen. Nun trennen wir (scheinbar an beliebiger Stelle) für die Zuschauer sichtbar das Spiel in die zwei Teile, lassen aus jedem Päckchen eine Karte ziehen und geben den beiden Zuschauern jeweils das Päckchen, aus dem sie die Karte *nicht* gezogen haben; wir vertauschen also einfach die beiden Päckchen. Jeder der beiden Zuschauer soll nun seine gezogene Karte gut in das Päckchen einmischen. Das Auffinden der beiden Karten ist jetzt nicht mehr schwer: die gezogene gerade Karte steckt in den ungeraden, die gezogene ungerade in den geraden Karten.

Ganz einfach und doch geisterhaft ist das folgende Kartenerraten. Wir sortieren aus unserem Kartenspiel alle Karten mit Zahlen (wie 7, 8, 9, 10) und als zweite Hälfte alle Karten mit Bildern (wie Bube, Dame, König, As) aus. Die Karten mit den Bildern biegen wir nun mit der Bildfläche nach unten so durch, daß sie eine kleine Wölbung bekommen; die Karten mit den Zahlen werden entgegengesetzt durchgebogen. Nun mischen wir alle Karten durcheinander und breiten sie auf dem Tisch mit dem Rücken nach oben aus. Wir können jede beliebige Karte, die uns bezeichnet wird, sofort als Zahl- oder Bildkarte erkennen und zur Kontrolle vorzeigen.

Ein Kartenspiel wird vorher so geordnet, daß man es zwar abheben lassen kann (aber nicht mischen!), und trotzdem in der Lage ist, die Reihenfolge der Karten zu wissen, wenn die erste aufgedeckt oder heimlich besehen wurde. Die Karten sind nach einem Vers geordnet: „Es ging eine Dame ins Grüne, suchte Herzen und Caro, da ging der Bauer zum König und sagte, das Aas frißt Eicheln!" Bei dem Wort „Dame" muß eine Dame aufgenommen werden; bei „ins Grüne" eine Pique-Karte (7, 8, 9 oder 10, nicht As und kein Bild); bei „Herzen und Caro" erst eine Herz-Karte (7, 8, 9 oder 10) und eine ebensolche Caro-Karte; bei „Bauer" wird ein Bube genommen; bei „König" ein König; bei „Aas" ein As, und bei „Eicheln" eine Kreuz-Karte (7, 8, 9 oder 10). Wenn der Vers viermal gesagt worden ist, sind alle Karten aufgesammelt in der Hand. Läßt man nun abheben, bleiben die Karten trotzdem in der gleichen Reihenfolge liegen, vielleicht ist nur die erste Karte eine andere, und darum muß die angesehen werden, ob heimlich oder offen, ist gleichgültig. Auch beim Aufdecken braucht ihr nur wieder den Spruch in Gedanken zu sagen, und wenn ihr die Karten so verteilt, daß die ersten 8 nebeneinander liegen und die nächsten darauf, so werden zum Schluß alle vier Damen zusammenliegen, alle vier Könige, die vier Buben und die vier Asse, außerdem vier Herz-Karten, vier Caro-Karten, vier Pique-Karten und vier Kreuz-Karten. Ihr könnt auch aus dem Stapel eine Karte herausziehen lassen und

heimlich nachsehen, welche danebenliegt, dann wißt ihr, ob ein Bube, oder ein König, oder eine andere Herz- oder Kreuz-Karte usw. gezogen wurde. Wenn ihr die Karten noch etwas schwieriger ordnet, könnt ihr sogar wissen, welcher König, welcher Bube, oder welche Herz- oder Caro-Karte gezogen wurde. Nach einiger Übung könnt ihr sogar eine ganze Reihe herausgezogener Karten erraten. Nur müßt ihr immer wissen, welche daneben gelegen hat. Die Reihenfolge dieser Ordnung ist so:

Kreuz-As	11	Pique-As	11	Herz-As	11	Caro-As	11
Pique	9	Herz	9	Caro	9	Kreuz	9
Herz	7	Caro	7	Kreuz	7	Pique	7
Caro-Dame	3	Kreuz-Dame	3	Pique-Dame	3	Herz-Dame	3
Kreuz	10	Pique	10	Herz	10	Caro	10
Pique	8	Herz	8	Caro	8	Kreuz	8
Herz-König	4	Caro-König	4	Kreuz-König	4	Pique-König	4
Caro-Bube	2	Kreuz-Bube	2	Pique-Bube	2	Herz-Bube	2

Wenn ihr diese Tabelle genau anseht, dann merkt ihr, daß eine Regelmäßigkeit im Ordnen ist. Die Zahlenwerte der Karten sind so zusammengestellt, daß erst die ungeraden Zahlen von der größten zur niedrigsten und anschließend die geraden Zahlen wieder von der höchsten zur niedrigsten geordnet sind. (Ihr wißt, daß As 11 gilt, König 4, Dame 3, Bube 2. Die anderen haben ihre Werte aufgedruckt.) Auch die Farben sind geordnet, doch wird nach einem Buben immer ein Farbwert übersprungen (nach Caro kommt Kreuz, doch nach Caro-Bube folgt Pique usw.). Nun müßt ihr nur fleißig dieses Kunststück üben, damit ihr nachher eure Zuschauer damit verblüffen könnt.

Und noch ein Kartenkunststück. Zwei gedachte Karten wollt ihr erraten. Aus dem Kartenspiel werden die vier Asse, die vier Könige, die vier Damen, die vier Buben und die vier 10-Karten, also 20 Karten ausgesucht. Die Karten werden nun gemischt und paarweise offen auf den Tisch gelegt. Soviel Zuschauer, wie wollen, können sich je ein Paar dieser Karten merken. Paarweise, wie sie gelegen haben, werden die Karten

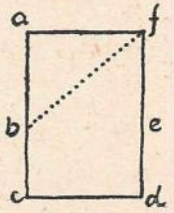
nun aufgenommen, und nachdem wir sie alle in der Hand haben, nach einem bestimmten Schema wieder offen auf den Tisch gelegt. Dieses Schema, das wir im Kopf wissen und nicht verraten dürfen, besteht aus vier Worten zu je 5 Buchstaben. Die Worte heißen: Mutus, Nomen, Dedit, Cocis. Von diesen 20 Buchstaben der 4 Worte sind immer zwei und zwei gleich, so daß auf jedes Buchstabenpaar auch ein Kartenpaar kommt. Beim Auflegen der Karten muß man nun immer die zwei zusammengehörigen Karten auf die zwei gleichen Buchstaben legen, die man sich in Gedanken auf den Tisch geschrieben denkt, ein Wort unter dem anderen. Das erste Kartenpaar würde also beispielsweise auf die zwei M zu liegen kommen, also in der ersten Reihe auf den ersten Platz, in der zweiten Reihe auf den dritten Platz. Das zweite Kartenpaar kommt auf die beiden U, also in der ersten Reihe auf den 2. und 4. Platz usw. Wenn alle Karten so untergebracht sind, liegen auf dem Tisch vier Reihen zu je 5 Karten. Ihr laßt euch nun die beiden oder die eine Reihe nennen, in der das Kartenpaar liegt, und weil ihr wißt, welche Buchstaben zu jeder Reihe gehören, wißt ihr auch, welches das gedachte Kartenpaar ist, nämlich die beiden Karten, die in den angegebenen Reihen auf den gleichen Buchstaben liegen.

Beim Auflegen kann man natürlich die Karten auch in einer anderen Reihenfolge auf immer die gleichen Buchstaben legen, indem man nicht mit dem ersten Buchstaben anfängt, sondern vielleicht mal mit dem letzten oder mit dem dritten Wort. Das ist besonders dann zu empfehlen, wenn das Kunststück ein paarmal hintereinander gezeigt wird, dann sieht es aus, als würden die Karten willkürlich hingelegt.

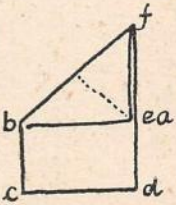
Der Weg in den Himmel. Ein Zauberscherz mit Papier

Ehe wir mit diesem Trickspiel beginnen, falten wir uns ein rechteckiges Stück weißes Papier so, wie es die Zeichnung zeigt (1). Die Ecke a wird so weit herübergefaltet, daß die Kante af genau auf der Kante fd liegt, so daß a auf e zu liegen kommt und der Faltbruch bf entsteht (2). Dann wird die Ecke f auf b gefaltet, daß die Form eines Hauses entsteht (3). Dieses Haus wird nun zur Hälfte zusammengelegt, daß bf auf ae und c auf d liegt (4). Bei der Vorführung wird nun eine lange Geschichte erzählt. Zwei Männer waren auf dem Wege zum Himmel, der eine war auf der Erde ein frommer und guter Mann gewesen, der andere hatte aber auf Erden viel Böses getan. Der böse Mann hatte es nun sehr eilig, in den Himmel zu kommen, während der gute Mann sich an den Sternenwiesen erfreute und nur langsam hinauf zum Himmelstor kam. Der böse Mann war schon an der Tür und klopfte. Petrus öffnete und fragte, ob er auch seine Papiere mitgebracht hätte. Nein, das habe er nicht, sagte der Mann, und Petrus wollte ihn so nicht hereinlassen. Da ging der Mann zurück und traf den guten Mann noch weit hinten auf dem Wege. Der böse Mann fragte ihn, ob er Papiere habe und ob er ihm etwas davon abgeben könnte. Da schnitt der gute Mann mit einer Schere einen schmalen Streifen von seinem Papier ab und gab ihn dem anderen Mann. (Ihr müßt den Streifen dabei so abschneiden, wie es die senkrechten Linien in der Zeichnung 4 zeigen.) Der böse Mann ging nun schnell mit seinem Papier zur Himmelstür und klopfte, aber Petrus genügte der eine Streifen noch

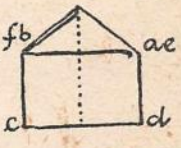
nicht, und so kehrte der Mann wieder um und bat den anderen noch um einen Streifen Papieres. Der gute Mann schnitt ihm wieder einen schmalen Streifen ab, und der böse Mann lief nun mit seinen Papierstreifen zu Petrus. Dem war das aber immer noch nicht genug, und er schickte ihn wieder fort. Der böse Mann bat den guten Mann, der inzwischen auch schon an der Himmelstür angekommen war, zum drittenmal um



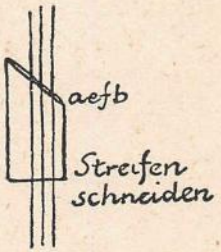
1



2



3



4

5

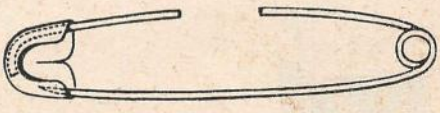
6

einen Streifen Papier, den er auch wieder bekam. Nun klopften sie beide an das Himmelstor, und Petrus ließ sich die Papiere von dem bösen Mann geben und nahm sie auseinander. Es waren lauter einzelne Stückchen, aus denen Petrus das eine Wort „Hölle" legen konnte (5). Als er das Papier des guten Mannes auseinandernahm, war es ein Kreuz (6), so daß der gute Mann in den Himmel hineingehen konnte, der böse aber in die Hölle mußte.

Diese Geschichte müßt ihr beim Erzählen noch schön ausschmücken, damit alle sehr gespannt zuhören.

Der unverletzbare Magier

Nachdem wir unseren Zuhörern allerlei gruselige Geschichten über unsere Unverletzbarkeit erzählt haben, stechen wir uns zum Entsetzen aller eine Sicherheitsnadel durch den Finger. Selbstverständlich ist kein Tropfen Blut zu sehen. Wir zwikken mit einer Zange ein etwa 1 cm langes Stück aus dem festen Teil einer Sicherheitsnadel. Vorher müssen wir allerdings den freien Nadelteil mit einer Zange im Sicherungsblech kräftig verklemmen. Nun brauchen wir uns die Nadel nur über den Finger zu stecken, und die Täuschung ist vollkommen.



▲ Diesen Teil gut mit einer Zange verklemmen

Der verschwundene Würfel

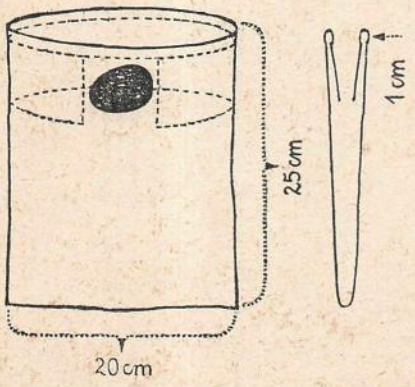
Aus einer Holzleiste von 2–3 cm Dicke und Höhe schneiden wir uns einen Würfel, also auch ein Stück von 2–3 cm Länge. Dieser Würfel wird mit schwarzem Papier überklebt, und auf jede der sechs Seiten werden die Augen des Würfels, eins bis sechs, aus weißem Papier geklebt. Aus dünnem Karton machen wir uns eine Hülle für den Würfel, die nur etwas größer ist als der Würfel, also genau darüber paßt. Diese Hülle wird mit demselben schwarzen Papier überzogen und bekommt auch aus weißem Papier die Augen aufgeklebt, nur, daß hier die sechste Seite fehlt. Ein zweites Futteral, das gerade über die erste Hülle paßt, machen wir uns noch und bekleben es mit buntem Papier. Die Zuschauer wissen nur, daß wir die

buntbeklebte Hülle und den überzogenen Holzwürfel haben, von der Hülle, die wie der Würfel aussieht, wissen sie nichts. – Nun wird gezaubert. Ihr wollt den Würfel verschwinden lassen. Zuerst zeigt ihr den Würfel und die bunte Hülle hoch, setzt den Würfel auf die Hand und zeigt, daß die bunte Hülle darüber paßt. (Die andere Hülle ist immer in der bunten.) Nun setzt ihr alles zusammen auf den Tisch und laßt dabei heimlich den Würfel verschwinden. Die bunte Hülle wird hochgenommen und darunter sehen alle den Würfel liegen (in Wirklichkeit ist das die Hülle, die wie der Würfel aussieht). Die bunte Hülle wird wieder darüber gedeckt, und hokus pokus, wenn ihr nun die Hülle hochhebt, ist der Würfel fort, und alle können erkennen, daß die Hülle leer ist. (Diesmal müßt ihr beim Anheben der Hülle die Seitenwände etwas zusammendrücken, damit ihr die Würfelhülle mit aufhebt.) Den Würfel könnt ihr nun an anderer Stelle wieder auftauchen lassen, er kann auch verschwunden bleiben. Auch könnt ihr euch noch andere Zaubereien mit diesem Würfel und seinen Hüllen ausdenken, oder euch in dieser Art ganz andere Kunststücke überlegen.

Der berühmte Eierbeutel

Jetzt lernen wir einen herrlichen Zaubertrick, der noch heute mit großem Erfolg von vielen berühmten Zauberkünstlern vorgeführt wird. Allerdings dürfen wir hierfür eine kleine Bastelei nicht scheuen.

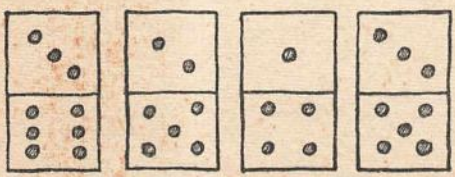
Aus schwarzem Stoff lassen wir uns (am besten von der Mutter) einen Beutel nähen. Maße und Form gibt die Zeichnung an. Der Beutel hat nach innen auf der offenen Seite je einen Umschlag von 8 cm. Dieser ist auf einer Seite festgenäht, auf der anderen ist er durch zwei Nähte in drei Felder geteilt, von denen das mittlere unten offen bleibt. In dieser



kleinen Innentasche verbergen wir unser Zauberei. Damit der Beutel oben schön stabil ist, erhält er einen Saum von 1 cm Breite. In diesen Saum schieben wir auf beiden Seiten je ein Korsettstäbchen. Wir zeigen nun unseren Beutel leer vor und stülpen ihn sogar um. Dabei halten wir den Beutel mit der rechten Hand so, daß wir das Ei in der Geheimtasche innen in der hohlen Hand haben. Der Daumen befindet sich außerhalb des Beutels und stützt durch das Tuch das Ei von außen. Jedesmal, wenn einer unserer Zuschauer in den Beutel greift, ist er leer. Nun lassen wir das Ei nach unten gleiten und können es vorzeigen; soll es wieder verschwinden, schieben wir es beim Hochnehmen der Hand einfach wieder in die kleine Tasche. Wir können den Beutel auch an beiden Zipfeln fassen und mit der Öffnung nach unten kräftig schütteln. Das Ei kann hier ja nicht herausfallen.

Domino-Karten

Aus hellem Karton fertigen wir uns einige Domino-Karten an, auf die wir mit schwarzer Tusche die Augen malen, und zwar so, daß wir immer eine hohe und eine niedrige Zahl auf einer Karte zusammen haben, z. B. 3 und 6, oder 1 und 4, oder 2 und 5 usw. Diese Karten nehmen wir beim Zaubern fächerförmig in die Hand, daß die Augen nicht zu sehen sind, und lassen eine Karte herausziehen, die, nachdem sie angesehen worden ist, ohne daß wir selber die Augen erkennen konnten, wieder zwischen die anderen geschoben wird. Wir können nun erraten, welche Karte gezogen wurde. – Heimlich hatten wir vorher die Karten so geordnet, daß die hohen Nummern alle auf einer Seite waren, und dadurch alle niedrigen Nummern auf der anderen Seite. Während nun die gezogene Karte angesehen wird, drehen wir schnell den Stapel der Karten herum, so daß nachher, wenn wir uns alle Karten ansehen, eine hohe Nummer zwischen allen niedrigen liegt. Wir müssen



nur genau darauf achten, daß unser Mitspieler seine gezogene Karte vor dem Zurückstecken nicht dreht; wenn er es doch tut, dürfen wir den Stapel nicht drehen, oder wir müssen ihn wieder zurückdrehen, da wir sonst die Karte nicht erraten können.

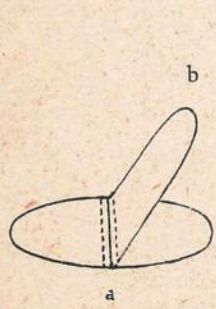
Immer kommt eine 5 heraus

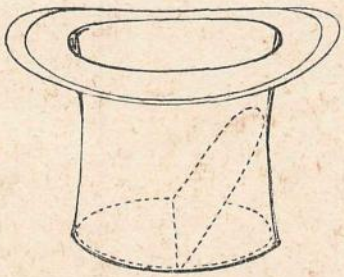
Zu diesem Rechenkunststück gehört nicht viel, und ihr könnt andere verblüffen. Jemand soll sich eine einstellige Zahl denken, noch einmal so viel hinzuzählen, dann noch 10 hinzufügen, durch 2 teilen und die erstgedachte Zahl abziehen. Nun muß immer 5 herauskommen. Und es geht auch!

Das Wunder im Zylinderhut

Aus dem Zylinderhut, den wir leer vorgezeigt haben, holen wir auf wunderbare Weise ein großes farbiges Tuch heraus. Doch damit nicht genug. Wir erklären, unser Hut sei eine Färberei. Schnell stecken wir das Tuch hinein, um es sofort in einer anderen Farbe wieder herbeizuzaubern.

Zu dieser Zauberei brauchen wir nur einen Einsatz (a und b). Natürlich habt ihr schon gemerkt, daß wir mit diesem Hilfsmittel viele schöne Experimente ausführen können. Wir können Gegenstände erscheinen lassen und wegzaubern. Wenn wir zwei Hüte mit Einsätzen haben, können wir sogar





Gegenstände von einem Hut zum anderen über mehrere Meter Zwischenraum hinweg zaubern.

Den Klappdeckel machen wir aus Karton und bekleben ihn schwarz (evtl. mit Seidenstoff). So können wir den Zylinder immer leer vorzeigen. Die Klappe drücken wir mit den Fingern beim Vorzeigen fest.

Die festgezauberte Hand

Wenn man sich die Hand fest auf den Kopf legt, kann ein anderer sie nicht hochheben, wenn er das Handgelenk anfaßt und nach oben zieht oder schiebt (nicht seitlich ziehen!). Das benutzen wir zu einer Zauberei: Wir zaubern jemandem die Hand auf den Kopf fest. Ein Zuschauer, den wir zu uns kommen lassen, muß sich die Hand fest auf den Kopf legen, und hokus pokus fidibus sitzt sie fest. Wir versuchen vergeblich, die Hand hoch zu bekommen und auch anderen gelingt es nicht, denn unser Zuschauer wird die Hand fest auf seinen Kopf drücken, auch wenn er nichts von allem weiß, und dadurch ist es uns unmöglich, die Hand anzuheben. Sprechen wir nun die Erlösungsformel über ihn, so muß er allein die Hand fortnehmen, denn wir selber würden es wieder nicht schaffen, wenn der Zuschauer nicht selbst nachgibt.

Gedanken lesen

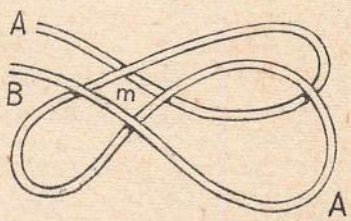
Die Augenzahlen eines Domino-Steines, den jemand ausgesucht hat, ohne ihn euch zu zeigen, könnt ihr auf folgende Weise erraten.

Ihr laßt einen Freund die linke Augenzahl des Steines mit 5 vervielfachen und zu der Summe, die er daraus erhält, 3 hinzuzählen. Dann das Ganze verdoppeln und die Augenzahl der rechten Seite des Steines hinzuzählen. (Alle Rechnungen werden im stillen gemacht.) Nun laßt ihr euch das Endresultat dieser Rechnung sagen. Im stillen zieht ihr 6 ab und erhaltet nun eine Zahl, deren erste Ziffer die Augenzahl der linken Seite des Steines angibt, die zweite Ziffer die Augenzahl der rechten Seite. Beispiel: gewählt wurde der Stein 4/6. Rechnung $4\times5=20+23\times2=46+6=52$. Diese Summe wird euch genannt. Ihr zieht davon 6 ab und erhaltet 46. Das sind 4/6, die Augenzahl 4 auf der linken Seite des Steines und 6 auf der rechten Seite.

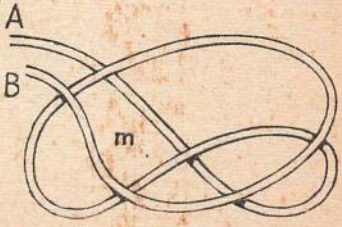
Die Zauberschlingen

Nimm einen etwa 2 m langen Faden, der sich leicht in beliebige Bogen legen läßt, und lege ihn (1) auf den Tisch. A und B werden mit Daumen und Zeigefinger festgehalten. Fordere jemanden auf, einen Finger in einen beliebigen Punkt der Schlinge zu legen, damit sie nicht weggezogen werden kann. Fast immer wird der Punkt m gewählt werden. Wird nun am Ende gezogen, so gleitet die Schlinge ohne Hindernis an den Fingern vorüber.

Jetzt soll der Finger wieder auf den Punkt m gebracht werden (2). Diesmal wird er beim Wegziehen von der Schlinge festgehalten werden.



1



2

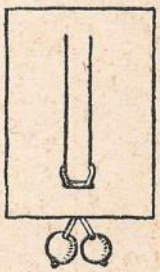
Geld durch ein Loch stecken

Geld durch ein Loch stecken, das kleiner im Durchmesser ist als das Geldstück, ohne daß das Papier zerrissen wird. Das hört sich so unmöglich an und ist doch ganz einfach: Das Stück Papier, in das ihr das Loch geschnitten habt, ist etwas kleiner als das Geldstück, aber genauso rund; ihr faltet es zur Hälfte zusammen, so daß das Loch auch zur Hälfte geteilt ist. Der Pfennig wird in den Kniff auf das Loch gelegt, und wenn ihr nun an beiden Seiten neben dem Loch etwas zieht, wird dieses länglich, und das Geldstück kann hindurchfallen.

Der Holzperlentrick

Zum Schluß möchten wir euch noch einige kleine Kunststücke sagen, die ihr überall zeigen könnt, auch in eurer Zaubervorstellung. Vor allem kann man damit nachher die ganze Gesellschaft noch beschäftigen, weil jeder etwas zu tun bekommen kann.

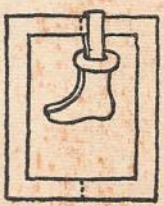
Aus einem Stück Leder schneiden wir uns ein Rechteck von ungefähr 5×7 cm. In die Mitte dieses Lederstückes schneiden wir uns zwei Schlitze, 5 bis 6 mm auseinander, ½–1 cm von der oberen Kante entfernt und 1½–2 cm von der unteren Kante. Unter diese beiden Schlitze schneiden wir ein rechteckiges Loch, das so breit ist wie der Streifen zwischen den beiden Schlitzen, aber niedriger, ungefähr 3 mm hoch. Von hinten nach vorn führen wir nun durch das Loch einen Faden,



gehen mit ihm hinter dem schmalen Lederstreifen vorbei und gehen nun von vorn nach hinten wieder durch das Loch. An die beiden Enden des Fadens knoten wir je eine große Holzperle, die so groß sein muß, daß sie nicht durch das Loch zu stecken ist. Diese Kugeln mit dem Faden sollen nun von dem Lederrechteck abgemacht werden, ohne daß sie abgeknotet werden, noch daß etwas zerschnitten oder zerrissen wird. Man zieht den schmalen Lederstreifen, hinter dem der Faden entlang geht, nach hinten durch das rechteckige Loch soweit vor, bis man die eine Holzperle dahinter hervorziehen kann. Diese Lösung darf aber nicht so bald verraten werden.

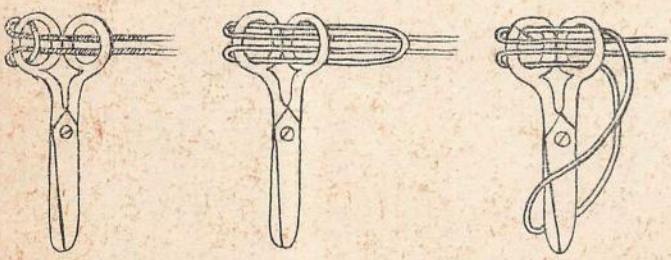
Das eingerahmte Stiefelpaar

Ein Paar aus Leder geschnittene Stiefel sind von einem Lederrahmen abzumachen, wieder ohne etwas zu zerreißen oder zu zerschneiden. – Man legt den Rahmen auf die Hälfte zusammen, schiebt die Stiefel bis dicht an den Faltbruch und kann nun die ovale Scheibe, die über den Stiefeln sitzt, nach oben über den Faltbruch auf den Rahmen schieben, und die Stiefel lassen sich nun leicht abheben. Genauso, wie die Stiefel abgemacht wurden, kann man sie wieder aufhängen, und so werden sie auch zu Anfang aufgehängt. Wie vorhin, schneiden wir uns alle drei Teile aus Leder zu: den Rahmen, die ovale Scheibe und das Paar Stiefel, die durch einen Streifen fest miteinander verbunden sind; die Zeichnung zeigt alles.



Die gefesselte Schere

Einen Bindfaden von ungefähr 2 m Länge legen wir auf die Hälfte zusammen, ziehen die Schleife durch das eine Griffloch einer Schere, stecken die freien Enden durch diese Schleife und ziehen stramm, so daß die Schlinge ganz fest an dem Griffloch sitzt. Die beiden freien Enden ziehen wir nun von vorn nach hinten durch das zweite Griffloch der Schere, wie die Zeichnung (1) zeigt. Nun binden wir die Schere mit den freien Enden der Schnur an ein Tischbein, eine Stuhllehne oder den Griff eines Schrankes. Die Aufgabe heißt: die Schere zu befreien, ohne sie loszubinden oder den Faden zu beschädigen. – Die Schlinge vom ersten Griffloch wird auch durch das

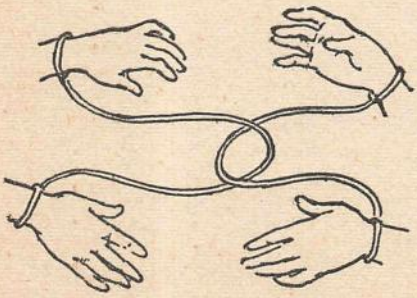


1 2 3

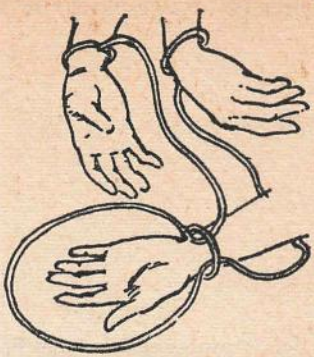
zweite Griffloch gezogen, und zwar so weit heraus, daß sich die Schere hindurchstecken läßt (2). Sie ist dann frei; nur muß man darauf achten, daß der Faden der Schlinge, der in den Grifflöchern als oberster läuft, *vor* der Schere, der untere Faden *hinter* der Schere entlang laufen, wenn sie durchgesteckt wird, da sich sonst eine neue Befestigungsschlinge bildet, statt daß die Schere frei wird (3).

Befreiung aus einer Schlinge

Von einem Handgelenk zum andern bindet ihr einem Mitspieler einen Bindfaden. Euch selber laßt ihr genauso einen Faden von einem zum andern Handgelenk binden, doch ehe der Faden am zweiten Handgelenk festgebunden wird, muß er erst durch die Schlinge, die der Bindfaden des Mitspielers bildet, gezogen werden, so daß ihr beide miteinander verkettet seid (1). Der Mitspieler wird aufgefordert, sich zu befreien, ohne den Faden loszuknüpfen, zu zerreißen oder zu zerschneiden. Er wird es trotz der größten Mühe nicht fertig bringen, wenn er das Kunststück nicht kennt. – Um loszukommen, muß man den Faden des anderen in der Mitte fassen, von hinten nach vorn durch die Schlinge an einem der eigenen



1

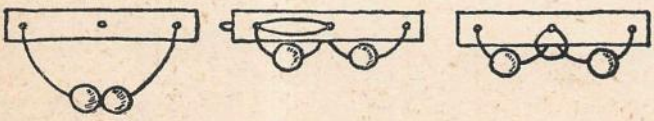


2

Handgelenke ziehen und über die Hand streifen (2). Darauf zu achten ist, daß man den Faden an derselben Hand durch die Schlinge zieht, wo bei dem anderen der oben liegende Faden herkommt. Kommt das Fadenende, das auf unserer Schlinge oben liegt, von der rechten Hand des Mitspielers, so müssen wir das Ende auch bei unserer rechten Hand durch die Schlinge am Handgelenk stecken. Machen wir es falsch, so entsteht noch eine Umschlingung der beiden Bindfäden.

Schicksal eines Holzkugelpärchens

In eine Holzleiste von ungefähr 4 cm Breite, 1/2 cm Dicke und 30–40 cm Länge werden drei Löcher gebohrt, in die Mitte eins und an jedes Ende 1 cm von der Kante entfernt eins. Die Löcher müssen so weit sein, daß ein Bindfaden hindurchgesteckt werden kann. Der Bindfaden, der 2 1/2 mal so lang ist wie die Leiste, wird mit seinem einen Ende durch das eine äußere Loch von vorn nach hinten gesteckt und bekommt einen Knoten, der das Zurückrutschen verhindert. Zwei durchbohrte Holzkugeln werden nun auf den Faden gezogen, und dann wird das andere Ende des Bindfadens genau wie vorher am anderen Ende der Leiste befestigt, so daß die beiden Kugeln auf einer großen Schlinge an der Leiste hängen (1). Wir fassen nun den Faden zwischen den beiden Kugeln, stecken ihn, so doppelt wie er ist, von hinten nach vorn durch das mittlere Loch und ziehen ihn so weit heraus wie nur möglich. Jetzt stecken wir diesen doppelten Faden durch das eine seitliche Loch von vorn nach hinten, ziehen die Schleife über den Kno-



1 2 3

ten des Fadens und holen den doppelten Faden wieder zurück durch das Loch (2). An der anderen Seite machen wir das gleiche; ziehen wir jetzt die Kugeln herunter, so erhalten wir eine doppelte Schlinge an der Leiste, auf der je eine Kugel hängt und die in der Mitte durch eine Schlinge, die von hinten durch das mittlere Loch kommt, gehalten wird (3). Die Aufgabe heißt nun: Beide Kugeln sollen auf einer Schlinge hängen und die andere soll leer sein, oder beide Kugeln sollen auf einer großen Schlinge hängen, so daß das mittlere Loch leer ist. Beim Abmachen dieser doppelten Schlinge muß man darauf achten, daß nun die mittlere Fadenöse hinter dem Knoten durch das seitliche Loch und wieder über den Knoten geführt wird, weil sonst wieder eine doppelte Verschlingung kommt, es wird also wie vorhin, nur rückwärts gearbeitet.

Ein gezeichneter Vogel kann spazierengehen

Auf eine rechteckige Karte aus Karton, die ungefähr 3 × 6 cm groß ist, zeichnen wir uns eine Mittellinie, die die Karte wie einen Dominostein in zwei Hälften teilt. Auf die eine Hälfte zeichnen wir nun mit schwarzer Tusche einen Vogelkäfig mit offenstehender Tür, und auf die andere Hälfte einen Vogel, mit dem Kopf zum Käfig gewandt, so klein, daß er in den Käfig passen würde. Eine zweite unbezeichnete Karte wird senkrecht auf die Mittellinie gehalten, so daß die kleinere Höhe nach oben steht. Nähern wir nun unser Gesicht dem Bild immer mehr, so daß die Nase die hochstehende Karte fast berührt und wir mit jedem Auge nur eine Hälfte des Bildes sehen, dann scheint es uns, als ob der Vogel immer weiter in den Käfig hineinspaziere.

Jemand muß seine Augen fest schließen und Zeige- und Mittelfinger einer Hand kreuzen. Bewegt man nun einen Bleistift vorn zwischen den gekreuzten Fingern auf und ab, so daß er beide Finger gleichzeitig berührt, so wird der andere das Gefühl haben, es seien zwei Bleistifte. Nehmen wir nun zwei Bleistifte und bewegen sie gleichmäßig an den Außenkanten der gekreuzten Fingerspitzen auf und ab, so wird der andere auf unsere Frage, wieviel Bleistifte es wären, antworten, daß es einer sei. Das kommt daher, weil man sonst gewohnt ist, mit den Außenkanten der beiden gekreuzten Finger einen Gegenstand zu fühlen, da sie ja ungekreuzt nebeneinander liegen. Und umgekehrt ist es dasselbe.

Ihr behauptet nun, daß ihr jemanden zwingen könnt, „blau" zu sagen, ob er will oder nicht. Der andere wird sich alle Mühe geben, die Farbe nicht zu nennen, so oft ihr ihn auch nach den Farben verschiedener Gegenstände fragt. Dann müßt ihr eine Frage stellen, auf die er mit „braun" antworten muß. Daraufhin sagt ihr dann: „Siehst du, nun hast du doch ‚braun' gesagt." Der andere wird voller Empörung erwidern: „Ich durfte ja auch ‚braun' sagen, nur ‚blau' sollte ich nicht sagen!" Und dann hat er eben doch „blau" gesagt.

In die Mitte eines längeren Bindfadens knoten wir einzeln mehrere silberne Löffel verschiedener Größe (besser noch verschiedene große Feuerhaken), mit den Händen faßt man nun

die Enden des Bindfadens und drückt sie mit den Zeigefingern in den Gehörgang der Ohren. Man beugt sich etwas vor, damit die Löffel frei hängen, und läßt sie gegen einen Stuhl oder den Herd schlagen. Es hört sich dann so an, als wenn Glocken läuteten. Je größer die Löffel oder Feuerhaken sind, desto tiefer und voller wird der Ton.

Auch den Donner kann man auf ähnliche Art nachmachen. Wieder werden die beiden Enden des Bindfadens mit den Fingern in den Gehörgang der Ohren gedrückt. Ein anderer faßt das freihängende Ende des Fadens, zieht es stramm und kratzt an dem Bindfaden entlang. Es ertönt im Ohr nun ein donnerähnliches Geräusch.

Daß Weingläser gut klingen, wenn man mit ihnen anstößt, wißt ihr alle. Man kann sie aber auch noch anders zum Klingen bringen. Die Gläser müssen einen Stiel haben, an dem man sie auf dem Tisch festhält. Nun feuchtet man den Zeigefinger der rechten Hand etwas an und fährt mit leichtem Druck gleichmäßig auf dem oberen Rand immer rundherum. Das Glas fängt an zu schwingen und zu klingen. Jedes Glas hat einen anderen Ton, der von der Dicke der Glaswand, von dem Schliff, von der Größe des Glases usw. abhängt. Gießt man Wasser in das Glas, verändert sich der Ton auch, so daß man eine Reihe verschieden voller Gläser auf die Tonleiter abstimmen kann.

Ihr behauptet, daß euer Mitspieler nicht mehr allein aufstehen kann. Er wird es nicht glauben und sich sofort erheben wollen. Dann müßt ihr gleich mit aufstehen, damit er nicht *allein* aufgestanden ist.

Für Kinder, die noch nicht schreiben können, macht ihr vier Punkte auf ein Stück Papier, die nun zu einem Viereck miteinander verbunden werden sollen. Da auch wieder nur in den Spiegel gesehen werden darf, macht es für alle, die zuschauen, viel Spaß, wenn der Schreibende nicht weiß, wohin

er von dem einen Punkt aus gehen muß, um zu dem nächsten zu kommen. Beides, das Namen-Schreiben und auch das Verbinden der Punkte ist schwerer, als man es sich vorher denkt; versucht es mal!

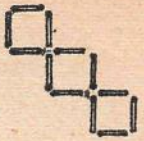
Jemand soll ein Glas, das bis oben an den Rand mit Wasser gefüllt ist, umgekehrt tragen. Könnt ihr das? – Ihr braucht dazu nur eine Postkarte zu nehmen, sie fest auf den oberen Glasrand zu legen, die Hand dann noch darauf, und nun alles zusammen umzukehren. Nehmt ihr nun die Hand unter der Karte fort, so bleibt sie an dem Glase hängen, und das Wasser fließt nicht heraus. Das kommt daher, daß keine Luft in das Glas kann, und die Luft von außen stärker gegen die Karte drückt, als das Wasser von innen.

Sehr lustig ist die Sache, bei der kaum einer seinen eigenen Namen schreiben kann. Hinter ein Stück weißes Papier wird ein Spiegel so gehalten, daß der Schreibende, der davor sitzt, im Spiegel das weiße unbeschriebene Papier sieht. Damit er nun nicht direkt auf dies Papier sehen kann, wird eine Zeitung darüber gehalten, aber so, daß er noch darunter schreiben kann und darüber noch im Spiegel das weiße Papier sieht. Nun soll er seinen Namen auf das Papier schreiben, doch so, daß man ihn im Spiegel richtig lesen kann. Das ist nicht leicht, weil oben und unten nun vertauscht ist, und die Hand immer anders gehen will, als sie es muß.

Acht Streichhölzer fortnehmen, so daß zwei Quadrate übrigbleiben.

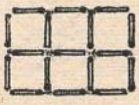
Sieben Streichhölzer wegnehmen, so daß neun übrigbleiben.

Sieben Streichhölzer wegnehmen, so daß zehn übrigbleiben



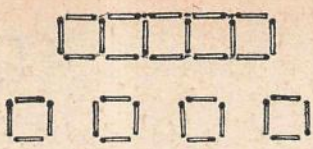
Durch Umlegen aus vier Quadraten drei gleich große machen.

Drei Streichhölzer umlegen, so daß drei gleich große Vierecke gebildet werden.

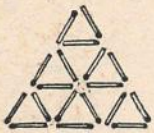


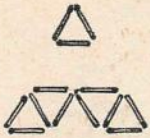
Fünf Streichhölzer entfernen, so daß drei gleiche Quadrate bleiben.

Drei Streichhölzer umlegen, so daß drei Quadrate entstehen.

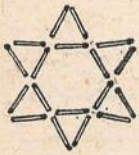


Vier Streichhölzer umlegen, so daß vier Quadrate bleiben.



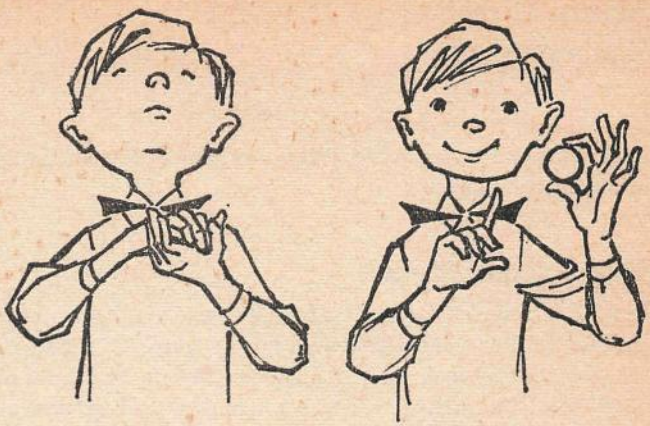


Fünf Streichhölzer entfernen, so daß fünf Dreiecke übrigbleiben.



Sechs Streichhölzer umlegen, sechs gleich große Vierecke bleiben.

Zwei Streichhölzer liegen auf dem Tisch und eines quer darüber. Dieses einzelne Hölzchen soll nun unter die beiden anderen gelegt werden, ohne daß diese beiden berührt werden. (Das obere Streichholz wird unter den Tisch auf den Fußboden gelegt!) Dies ist nur ein Scherz.



Zauberlehrlinge werden Meister!

Wenn Du die 1. Klasse der Zauberschule nun mit »GUT« bestanden hast, dann möchtest Du bestimmt auch Meister werden. Das »neue Zauberbuch« führt Dich in die hohe Kunst der Magie. Es verrät Dir die tollsten Tricks und Zaubereien. Sie werden alle ausführlich beschrieben, und die vielen Zeichnungen helfen Dir bei der Trickausführung. Immer wieder wirst Du als bestaunter Zauberkünstler und Magier Dein Publikum verblüffen können. Kein Magier verrät aber seine Geheimnisse, deshalb: »Pst!« – nichts weitersagen!

Martin Michalski

Das neue Zauberbuch

Ravensburger Taschenbücher-Band 70

Martin Michalski
Zauberbücher

Zwei Bücher aus der Reihe »Werk und Spiel« für den fortgeschrittenen Zauberer

Der perfekte Magier

Ein Zauber- und Bastelbuch. 120 Seiten mit 154 Zeichnungen im Text und 10 Kunstdrucktafeln mit 21 Fotos. – Ein Buch für den fortgeschrittenen jungen Zauberer. Martin Michalski hat hier viele überraschende Tricks genau beschrieben und mit übersichtlichen Zeichnungen erklärt. Außerdem zeigt er, wie man die verschiedenen Hilfsmittel für die Zaubervorstellung selbst anfertigen kann, z. B. indische Zauberstäbe, Geisterrohre u. a.

Hexerei mit Karten

Verblüffende Illusionen. 96 Seiten mit 65 Zeichnungen. – Hier geht es ganz verhext zu, mit unglaublichen Kartenkunststückchen, verblüffenden Kombinationen, mit Karten, die plötzlich verschwinden und wieder auftauchen! Jeder Trick ist anschaulich erklärt, so daß auch Anfänger sie leicht erlernen können.

Erhältlich in jeder Buchhandlung

Otto Maier Verlag Ravensburg

Martin Michalski
Zauberkästen

Was jeder Zauberer braucht: Zauberkästen mit allem nötigen Zauber-Zubehör

Der große Zauberkünstler

Über 50 sensationelle Tricks für eine richtige Zaubervorstellung enthält dieser große Kasten für alle Zauberlehrlinge: Magisches Raten, Wunderkarten, Zaubertücher, indischer Seil-Zerschneidetrick, magnetische Hölzer und vieles mehr.
Ravensburger Spiele Nr. 14008

Der Meisterzauberer

Für fortgeschrittene Zauberer, die schon ein wenig Fingerfertigkeit besitzen, 50 verblüffende Tricks, darunter Aladins Wunderkästchen, das Zauberseil, das schwebende Fläschchen, Rechenkünste, rätselhafte Entfesselung, Blitzverknoten, Atomzertrümmerung und anderes.
Ravensburger Spiele Nr. 14011

Der Zauberlehrling

25 neue Tricks für alle Anhänger der magischen Kunst, zum Beispiel Farbenraten, magisches Hellsehen, Wasser aus dem Nichts, amerikanischer Wunderwürfel, Dominowunder, Farbenwechsel, orientalischer Wunderteppich usw.
Ravensburger Spiele Nr. 14014

Erhältlich in jeder Spielwarenhandlung

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger Taschenbücher
für Jungen und Mädchen
Spannend - unterhaltend - anregend

Spiel- und Beschäftigungsbücher

15 *Kinder laßt uns Kasperle spielen.* Von Denneborg/Gut. 10 fröhliche Kasperlestücke mit Spiel- und Bastelanleitung

17 *Raten macht Spaß.* Von para. Lustige Bilderrätsel und Rätselgeschichten mit Pfiff – mit einem Preisausschreiben

23 *ABC und Phantasie.* Von James Krüss. Ein Bändchen ABC-Geschichten, mit Liedern, Bildern und Gedichten

26 *Spiel – das Wissen schafft.* Von Hans Jürgen Press. 100 interessante Experimente aus Natur und Technik

32 *Erzählen – Spielen – Basteln.* Nach der Fernsehsendung mit »Erika«. Ein neuartiges Spiel- und Beschäftigungsbuch

37 *Indianer.* Von Erhard Reis. Der »Big Chief« aller Fernsehindianer bastelt mit euch eine Indianerausrüstung

47 *Spiel mit.* Von Erwin Glonnegger. Spiele, Rätsel und Scherze zum Spielen im Freien, im Auto, im Zimmer

50 *Das kleine Spielbuch.* Von Ruth Zechlin. Dieses beliebte Beschäftigungsbuch vertreibt jede Langeweile

55 *Der kleine Leierkasten.* Von James Krüss. Geschichten in Gedichten für Kinder zum Fröhlichsein

79 *Kasperl und der Zauberer.* Von Susanne Ehmcke. Lustige Kasperlestücke zum Selberspielen für groß und klein

Spannende Erzählungen

6 *Brüder sind nicht mit Geld zu bezahlen.* Von M. Z. Thomas
9 *Das Schloß des Erfinders.* Von Norman Dale
11 *Zehn Faden tief.* Von Arthur Catherall
14 *Die Zitronenkinder aus der Haifischgasse.* Von Ille Otter
19 *Spin und Marty.* Das Buch zur Disney-Fernsehsendung
21 *Schwestern schenkt der liebe Gott.* Von M. Z. Thomas
25 *Sabjan und sein Elefant.* Von Christa Ruhe
30 *Drei im Hurrikan.* Von Hanns Radau
35 *Die Welt der Pharaonen.* Von Hans Baumann
39 *Padu ist verrückt.* Von Miep Diekmann
41 *Prinz und Betteljunge.* Von Mark Twain
44 *Der rote Pull.* Von Hans Baumann
46 *David.* Ein Hirtenjunge wird König. Von Max Bolliger
53 *Schatten über Penderwick.* Von Viola Bayley
56 *Der Dschungelprinz.* Von René Guillot
57 *Die Höhlen der großen Jäger.* Von Hans Baumann
59 *Der rote Rächer.* Von Ursula Wölfel
60 *Die Abenteuer der »schwarzen hand«.* Von H. J. Press
61 *Sturmwolke.* Von Logan Forster
63 *Seltsame Abenteuer mit Mary Poppins.* Das Buch zum berühmten Walt Disney-Film
68 *Ein Haus steht Kopf.* Von Kurt Oskar Buchner
69 *Die Boote von Brakkeput.* Von Miep Diekmann
72 *Heimlich auf hoher See.* Von Adolf Himmel
74 *Das große Lager.* Von Hans Georg Noack
75 *Robinson.* Neu erzählt von Alfred Zacharias
76 *Blauvogel.* Indianergeschichte. Von Anna Jürgen
77 *Die Bande O. N.* Von Hans Pille
81 *Ich und die großen Tiere vom Film.* Von M. Z. Thomas
82 *Sein Freund Jello.* Von Fred Gipson

Bildergeschichten

20 *Vater und Sohn.* Von e. o. plauen
54 *Ja, ja, das kommt von das.* Von Wilhelm Busch

Für die jüngsten Leser

1 *Der Drachenfisch.* Von Pearl S. Buck
2 *Fliegender Stern.* Von Ursula Wölfel
24 *Max und die Männchen.* Von Gisela Bonsels
27 *Gullivers Reisen.* Nacherzählt von Erich Kästner
38 *Gespenster essen kein Sauerkraut.* Von Gina Ruck-Pauquèt
42 *Der gestohlene Räuber.* Von Gisela Bonsels
58 *Die Indianergeschichte.* Von Gerhart Drabsch
62 *14 höllenschwarze Kisten.* Von Gina Ruck-Pauquèt
64 *Der Mann im Mond.* Märchen von Otto Flake
67 *Kiki prahlt immer.* Von Paul Hühnerfeld

Mädchenbücher

7 *Poosie aus Washington.* Von Ruth Hoffmann
31 *Poosie in Europa.* Von Ruth Hoffmann
36 *Poosie entdeckt Amerika.* Von Ruth Hoffmann
40 *Florentine.* Von James Krüss
43 *Das Mädchen in der Glaskutsche.* Von Lisa Tetzner
73 *Kleines Fräulein Chile.* Von Hildburg Biggemann

Tierbücher

10 *Hansel Knopfauges Abenteuer.* Von Fritz Reinhardt
33 *Die Wüste lebt.* Das farbige Buch zum Walt Disney-Film
34 *Afrikanische Löwen.* Das farbige Buch zum Disney-Film
48 *Im Tal der Biber.* Mit farbigen Fotos aus dem Disney-Film
49 *Wunder der Prärie.* Ein Disney-Farbtaschenbuch
52 *Unsere Ponies und wir.* Von Lise Gast
65 *Rätsel der Natur.* Mit farbigen Fotos aus dem Disney-Film
66 *Im Lande der Bären.* Ein Disney-Farbtaschenbuch
78 *Ponyglück bei Lise Gast.* Von Lise Gast

Die »Ravensburger Taschenbücher« sind reich illustriert. Regelmäßig erscheinen neue Bände. Prospekte schickt Dir gerne der Otto Maier Verlag, 798 Ravensburg, Postfach 349.

Otto Maier Verlag Ravensburg

Hokuspokus fidibus,
dreimal schwarzer Kater!
Mit diesem Zauberbuch geht der Traum aller Kinder in Erfüllung, etwas von den Geheimnissen und Tricks der Zauberkünstler zu erfahren.

Das Buch beschreibt, wie ein Zauberstab und viele andere seltsame Zaubergeräte selbst hergestellt und angewandt werden. Es schildert, welche verblüffenden Zauberkunststücke es gibt. Da wird eine Geheimschrift erfunden, da verwandelt sich Tinte in Wasser, da schwebt plötzlich ein Spazierstock in der Luft, ja man kann sogar Feuer essen und einen eben gezeichneten Vogel spazierengehen lassen. Dieses Zauberbuch für Kinder ist eine richtige kleine „Zauberschule", in die wohl jeder gern einmal geht, der ein Zauberkünstler werden will.

Das „Zauberbuch für Kinder" ist auch in holländischer Sprache erschienen.

Ravensburger Taschenbücher

Für Jungen und Mädchen

Spannend - unterhaltend - anregend